LOTR ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR
Ролево пътешествие в средната земя

84 страници
+два плаката:
LOTR Online
StarCraft II

PC mania

www.pcmania.bg

брой 6 (110) юни 2007
без DVD: 2.99 лв. с DVD: 3.99 лв.

The Lord of the Rings Online
Shadows of Angmar

Новата игра на Blizzard ще е...

StarCraft II

Spider-man 3

[PREVIEW]
Tabula Rasa

Ancient Wars: Sparta

UFO: Extraterrestrials

Two Worlds

GSM ИГРИ
- Pirates of the Seven Seas
- Stolen In 60 Seconds
- Big Range Hunting

ИНТЕРНЕТ
- Без втори шанс – репортаж от Second Life

ДЖАДЖИ
- Logitech diNovo Edge
- Asus W5Fe
- LG Shine GSM

КОНЗОЛИ
- Super Paper Mario
- Fatal Frame III: The Tormented

дистрибуция
www.mart.bg

VIVATEL ПРЕДСТАВЯ

ДЕВЕТИ ГОДИШНИ МУЗИКАЛНИ НАГРАДИ НА ТЕЛЕВИЗИЯ ММ

НЕ ПРОПУСКАЙТЕ

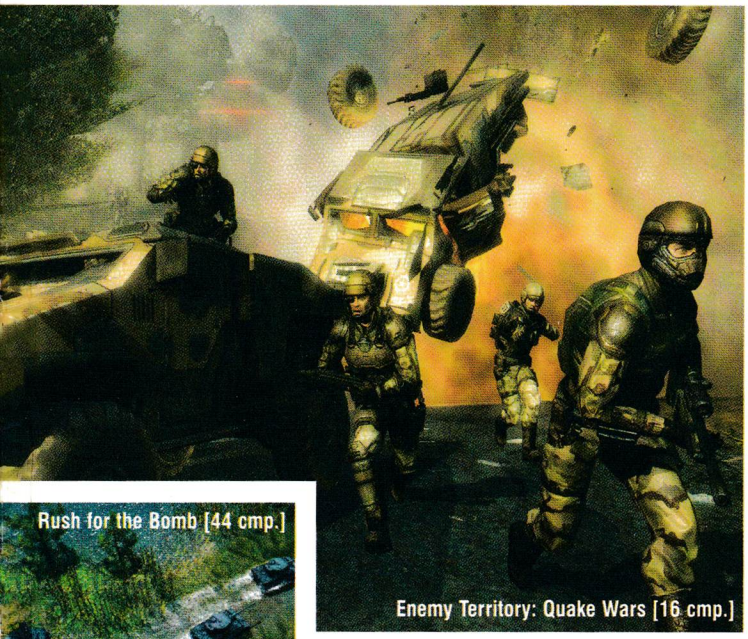
НА ЖИВО ПО ММ, bTV и M2

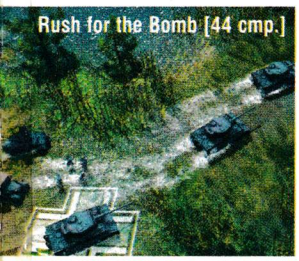
26ти ЮНИ (ВТОРНИК)

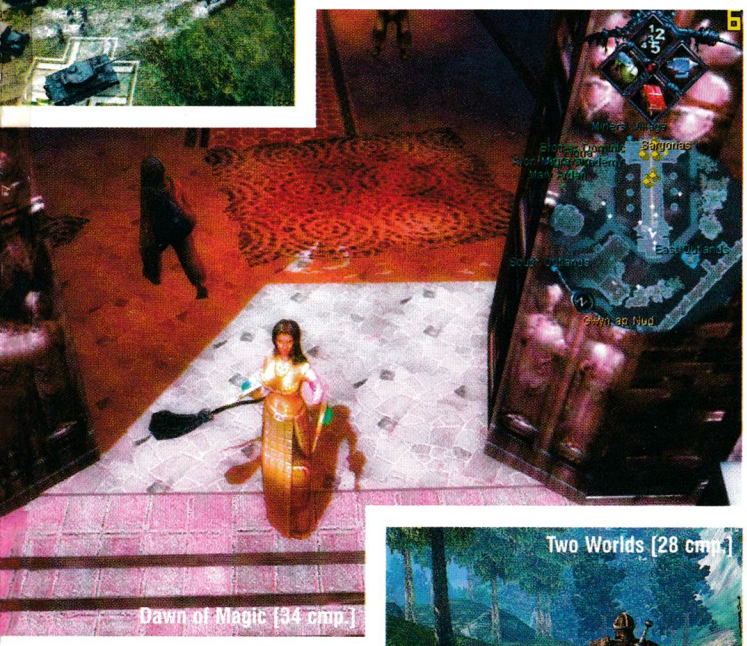
ОТ 20:00 ч.

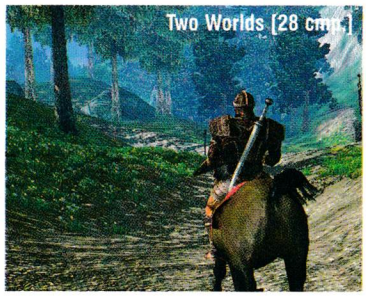
WWW.MMTV.BG

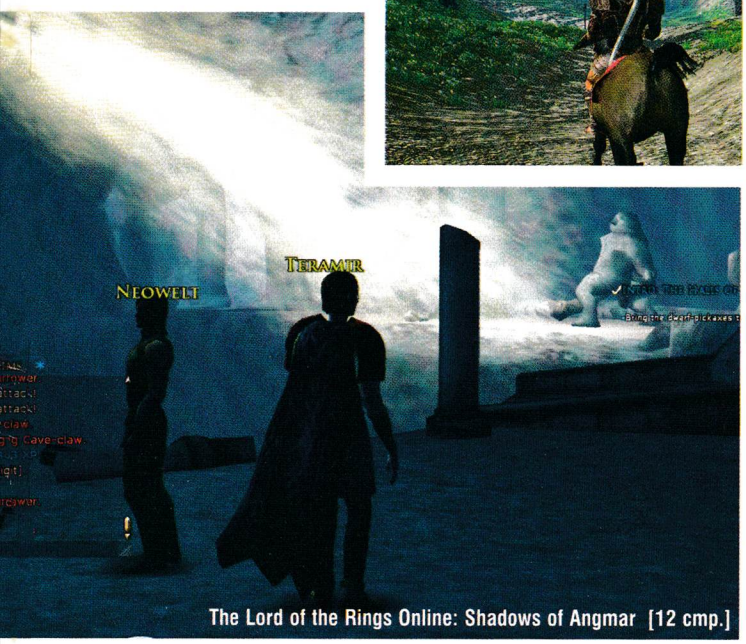
VIVATEL


Enemy Territory: Quake Wars [16 стр.]


Rush for the Bomb [44 стр.]


Dawn of Magic [34 стр.]


Two Worlds [28 стр.]



The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar [12 стр.]

PC mania
www.pcmania.bg

БРОЙ 6 (110) ЮНИ 2007

Това не е WarCraft в космоса!

Templar Artanis
StarCraft: Brood War

04
Коментар
Софтуер и хардуер - мръсният съюз

06
Класация
Какво играем през май?

08
Писма
Време е за следващата тема...

10
Новини
Сам Фишър отново на работа **10**
Най-тънката мишка в света **66**

12
Игра на броя
The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar

16
Ексклузивно
Enemy Territory: Quake Wars

18
Превю
StarCraft II **18**
Tanita: Plasticine Dream **22**
Tabula Rasa **24**

26
Ревю
UFO: Extraterrestrials **26**
Two Worlds **28**
Spider-man 3 **32**
Dawn of Magic **34**
Alien Disco Safari **36**
Ascension to the Throne **38**
SpellForce 2: Dragon Storm **40**
Ancient Wars: Sparta **42**
Rush for the Bomb **44**
Mission Blachawk **46**

48
Модове
HardQuore **48**
Star Wars Warlords **49**
Worldbuilder **49**
A Wing and a Prayer **49**
Halogen **49**

50
Ретро зона
The Neverhood

52
Тактики
Command & Conquer: Tiberium Wars

58
GSM игри
Pirates of the Seven Seas
Stolen In 60 Seconds
Big Range Hunting

60
Конзоли
Fatal Frame 3: The Tormented **60**
Odin Sphere **61**
Super Paper Mario **62**
F.E.A.R. **63**
God of War: Chains of Olympus **64**

68
Интернет
Репортаж от Second Life
Вселената от първо лице **68**
Телевизия без телевизор **74**

74
Хардуер
Intel Developer Forum – Пролет 2007 **76**
Конфигурации на месеца **79**

77
Джаджи

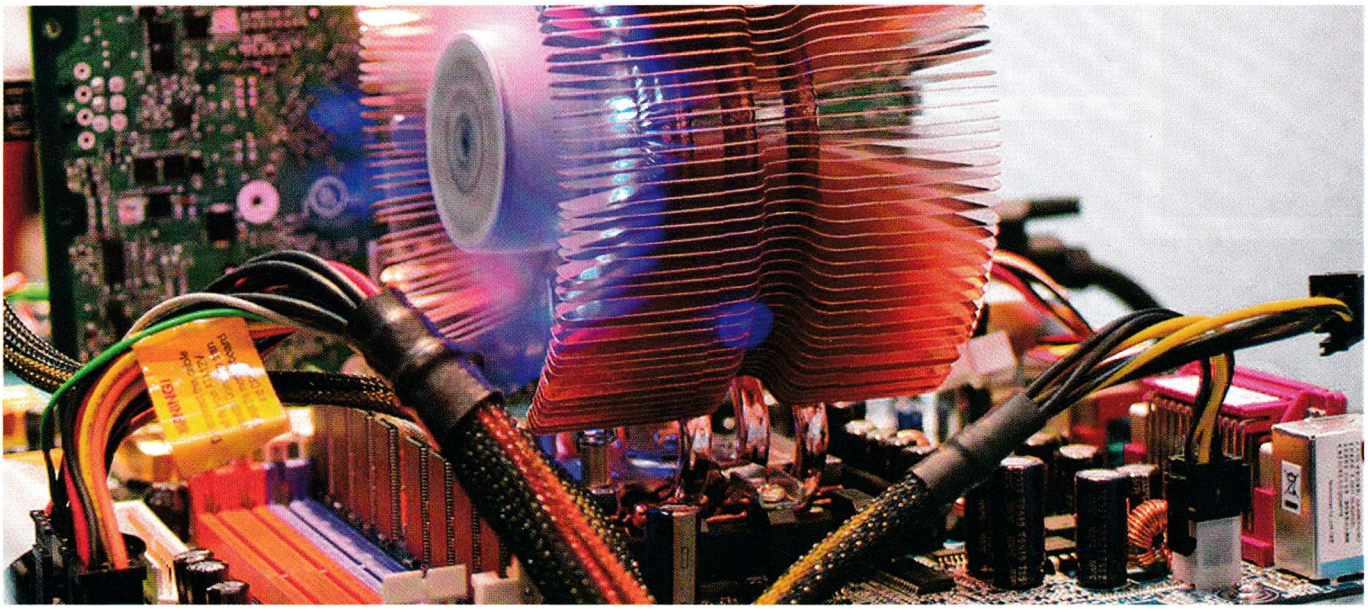
Raptor WD360DFD **77**
Logitech diNovo Edge **78**
Asus W5Fe **78**
Conceptronic IP camera **79**
LG Shine **79**

80
Софтуер
Best Free Soft 06/2007

82
Цели игри

Георги Панайотов

Софтуер и хардуер – мръсният съюз



Забелязали ли сте, че повечето продукти имат три версии, в които да се продават. Нискобюджетната ти предлага въпросния продукт със силно орязани функции, но все пак върши някаква работа. Бюджетните са най-разпространени - те са и най-доброто съотношение между цена и качество. Те са най-широко употребяваните и т.н. - с други думи нормалните. Третата версия е и най-скъпата. В този случай продуктите са изключително добри, но излизат солено. За да оправдаят инвестицията си, дори и в соцвремето те бяха маркирани простичко с маг-а "Лукс".

Ако се опитаме да илюстрираме историята с коли, то представете си подредени един до друг Golf 2 на старо, чисто ново Reno Clio и излизан Майбах. И трите автомобила имат една и съща функция - да те придвижат от точка А до точка Б. Разликата е в скоростта и в комфорта, но концепцията си остава същата. Сега обаче си представете, че синдикатът на пътните строители подписва договор с Майбах и изважда следното решение: "От датата Х 5% от пътищата ще бъдат отворени само за елитни коли, а до края на годината процентът ще се качи на 60%.

До средата на първото тримесечие се спира движението на голфове по всички пътища.". Може да ви звучи странно, но нещо такова се случва в момента на PC сцената. За тайните спогодби между големите хардуерни и софтуерни компании се спекулира отдавна. Поводите за тези съмнения са много и макар и да няма нито едно директно доказателство за тях, логата на nVidia, Intel и AMD се веят гордо при стартирането на някои заглавия.

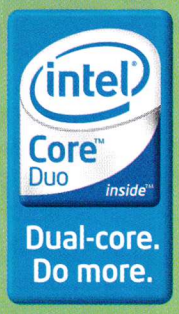
Конкретните поводи за този коментар е премиерата на играта Spider-man 3 и предстоящото излизане на Halo 2 с надпис Windows Vista Only на кутията. Spider-man 3 наистина е впечатляващо красива игра, но не може минималните системни изисквания да са равни на скъп среден клас компютър. Не че някой ти е опрял пистолет в главата и те кара да я играеш, нито пък да си закупиш въпросния хардуер. Но, както сами знаете, минималните изисквания са достатъчни само за пускане на дадено заглавие, а между това просто да я "подкараш" и "играеш" има доста голяма разлика. Както вече споменах, графиката на играта е впечатляваща, но цената в хардуерен ресурс е огромна.

И по-важното - същата игра, със същата визия се играе на специализираните за гейминг, но доста по-слаби като хардуер, конзоли. Дали нарочно или от недоглеждане енджинът на Spider-man 3 не е оптимизиран - не мога да кажа със сигурност, но не ми харесва някой друг да ми определя по толкова брутален начин кога и как да си правя ъпгрейда. Особено, когато този някой се казва Microsoft. Не е тайна, че компанията е специалист при подмолните хватки в маркетинговата си политика. И отново никой не ме задължава да ползвам техните продукти. Но ако си геймър (а ти си) и да кажем, че няма да умреш от това, че не си изиграл Halo 2, то рано или късно ще искаш да се радваш на Direct X 10 ефектите в игрите с новата си Geforce 8xxx видеокарта. Това означава задължително да минеш към Vista, а за момента тя е всичко друго, но не и геймърска платформа.

Само за да задоволиш глада и откъм хардуер, ти е нужен среден клас компютър, гигабайт (или по-добре два) RAM, а ако искаш и да играеш, просто умножи по три системните изисквания на всяка игра. Няма опция да изключиш всичките й ненужни за гейминг опции, сетинги и други ресурсо-кльопащи процеси. Решението е само едно - 2-3 хиляди за нов ъпгрейд. А това вече си е извиване на ръце.

Тъжната истина обаче е, че ако искаш да се забавляваш с компютъра си, ще си плащаш като поп. Или ще чакаш с години любимата си игра да се появи за Linux платформата, която ползваш.

Добро начало на вашето мобилно лято!



1599 лв.

HP PAVILION G5055EA

код: 958522

- **Процесор:** Intel Core Duo T2080 1,73GHz/1MB
- **Памет:** 2 x 512 MB DDR2
- **Твърд диск:** 120GB SATA/5400/8MB
- **Дисплей:** 15.4" WXGA BrightView (1280x800)
- **Оптично устройство:** DVDRW +/- DOUBLE LAYER
- **Графична карта:** Intel GMA 950 up to 128MB VRam
- **Портове:** MODEM/ LAN/ WIRELESS LAN (802.11b/g)/ 2x USB 2.0/
- **Операц. с-а:** Windows Vista Home Basic

PLESIO

0800 18 200 www.plesio.bg

ул. Ангел Кънчев 5, Понеделник – Петък: от 9:00 до 20:00
Посетете ни и през уикенда от 10:00 до 18:00

PC Mania Top 10

NFS: Carbon | Diablo II: LoD | Counter-Strike | UEFA 06-07

КАКВО ИГРАЕТЕ - МАЙ 2007

–	1. WoW	16.59%
–	2. StarCraft BroodWar	9.11%
▲	3. Counter-Strike	7.90%
▼	4. FIFA 07	6.94%
–	5. WarCraft III	6.78%
▲	6. UEFA CL 2006-2007	5.62%
▲	7. Diablo II: LoD	4.56%
▼	8. Need for Speed: Carbon	3.97%
▲	9. GTA: San Andreas	3.97%
–	10. Heroes 5: Hammers of Fate	3.92%

Често случващото се в живота е следствие от проявата на природни катаклизми. Понякога е възможна революция, понякога се стига до грешка, а понякога у нас надделява копнежът към сигурността и добре изпитаното „старо". Читателите на PC Mania, вероятно с обуркан природен часовник от внезапно настъпилото още през април лято, са гласували за сигурността и са произвели подредба в чарта за най-играни игри малка консервативна сензация. Така на първото място е подреден безусловният World of WarCraft, а на второто и третото място ще открием стари познайници в лицето на Brood War и Counter-Strike. Консервативният вот е нещо, към което революционно настроените младежи трябва да подхождат спокойно и да не се впрягат особено. Все пак BroodWar е хубава игра и в това няма две мнения . Второ мнение обаче относно актуалността на толкова древна стратегия в реално време винаги ще съществува.
На четвърто място читателският вот е класирал FIFA 07. Само две места по-надолу е освеженият и осъвременен конкурент с потекло от EA Sports, UEFA Champions League 2007. Може би изглежда малко озадачаващо, че по-новата и по-хубава игра е класирана по-назад. Нищо чак толкова страшно – не трябва да се забравя техническото време за намиране и инсталиране на играта, както и ефектът „Ливърпул". Бих могъл да се обзаложа, че през следващия месец UEFA 2007 ще е задминала своя пряк футболен опонент и ще е способна за нещо повече от шестото място. Личното ми пристрастие е за Ливърпул. А когато четете тези редове, резултатът от сблъсъка на финала в Шампионската лига вече ще е известен. Ако не сте доволни от изхода на мача, винаги можете да възстановите справедливостта пред монитора. Справедливо петото място е за друг „стар" войник като WarCraft III. Гордо и смело реалновремевата стратегия на Blizzard е достигнала средата на класацията, като някакви си два гласа я разделят от FIFA 07. Далече по-скромно и с по-малко очаквания се представя през този месец Diablo II: LoD, който все още е харесван и предпочитан от широките геймърски маси. Седмото място е съвсем достоен резултат за hack`n`slash-приключението, което причиняваше безсъние дори на няколко члена на екипа в редакцията. Не безсъние, а яд причинява в други членове на редакционния екип осмото място на Need for Speed: Carbon. При това автомобилният симулатор си дели тази позиция с GTA: San Andreas. Еднакво обидени ще са поддръжниците и на двете игри заради факта, че не могат да намерят достатъчно съмишленици за своите каузи с дъх на бензин. Слаба утеха за тях вероятно ще бъдат воплите на поддръжниците на Heroes of Might and Magic, чийто любим походов стратегически епос гние срамно в дъното. Консерватизмът обрича на изгниване всичко старо – затова е време за революция. Вероятно през следващия месец...

Бихте ли гледали телевизия онлайн?

През този месец ви попитахме дали бихте гледали телевизия онлайн. Радостната равносметка на нашата анкета показва, че вие еднозначно сте „за". Подчертаният позитивизъм естествено е свързан и с перспективата за безплатната ретранслация на сигнала. В този брой на PC Mania ще можете да прочетете и специалния ни материал за гледането на телевизия онлайн. Практически нищо не ви спира да гледате вече bTV и "Мюзик Айдъл" онлайн през услугата на Neterra.tv или да се наслаждавате на музикални видеоклипове с програмата Joost от създателите на Skype. Мнозина от вас гласуваха за отговора „За к'во съм го купувал тоя телевизор, бе?" И ние ви се чудим. Съвсем скоро придобиването на 2-инчови телевизори ще бъде най-безумното нещо на вселената, а закупуването на 30-инчови широкоекранни LCD-дисплеи – най-разумното. Съвсем в рамките на нормите от вас се очаква и през следващия месец да посетите www.pcmania.bg и да оставите своя глас в подкрепа на някоя кауза – каквато и да е тя, важното е да се взима отношение по глобалните въпроси!

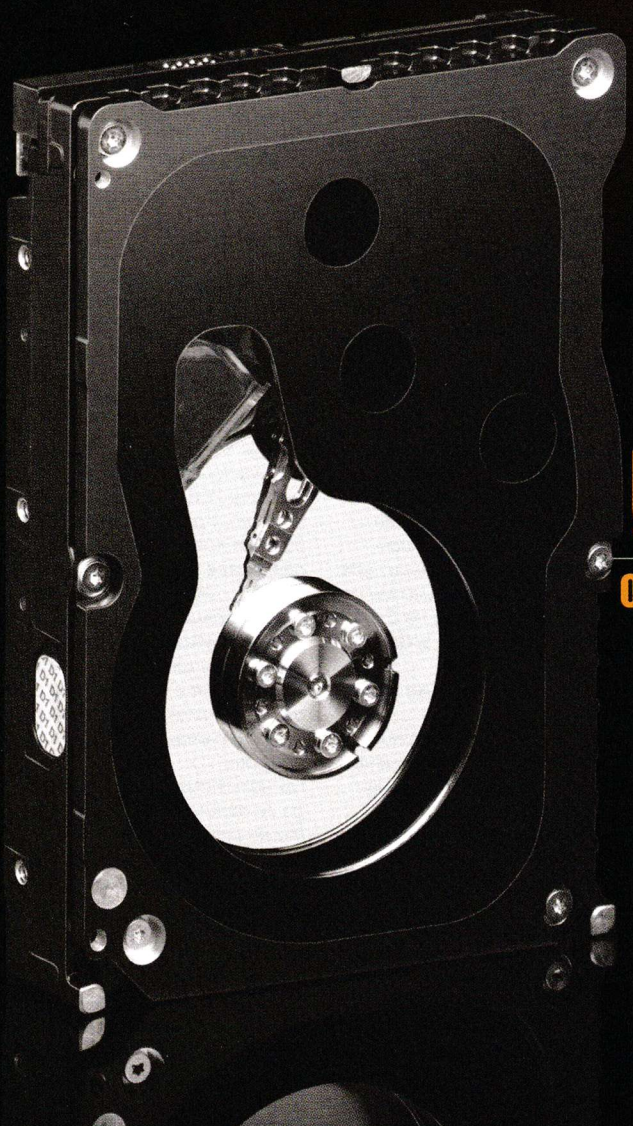
БИХТЕ ЛИ ГЛЕДАЛИ ТЕЛЕВИЗИЯ ОНЛАЙН?

Само ако е безплатна	44.92%
Да	25.20%
За к'во съм го купувал тоя телевизор, бе?	24.41%
Не	5.47%

Western Digital®

WD Raptor®

10 000 оборота в минута



Търсите ли силни усещания?

Открийте ги с най-бързите SATA HDD в света - WD Raptor!

- 10 000 оборота в минута;
- 16 MB буферна памет;
- 36/74/150 GB капацитет;
- SATA интерфейс (150 MB/s);
- 1,2 милиона часа работа при 100% натоварване[1];
- изключително безшумни
- ниска работна температура
- 5 ГОДИНИ ГАРАНЦИЯ

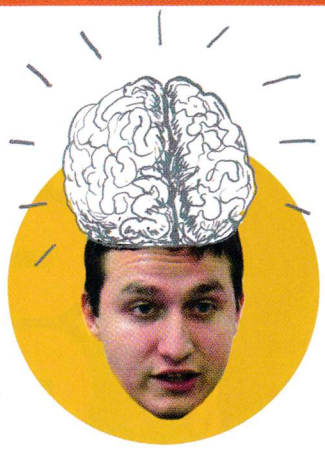
1 - при други производители 1,2 милиона часа са възможни при натоварване от 20% до 80%

SOLYTRON СОЛИТРОН

Единствен официален вносител и дистрибутор на Western Digital® за България

Аерогара София, Бизнес сграда Транспрес, ул. "Мими Балканска" 140,
тел.: 02 960 23 34, 02 960 23 00; факс: 960 23 99; www.solytron.bg; office@solytron.bg

Търсете дисковете на Western Digital® от серията Raptor® в дилърската мрежа на Солитрон в цялата страна.



Здравейте, скъпи читатели! Дали заради огромното количество почивни дни, дали заради пролетта, дали заради нещо друго, но през този месец нашата кореспонденция някак беше вяла. Оценявам това състояние като затишие пред буря, като малък застой преди голяма революция. След като разкостихме пиратството и установихме кое ни допада и кое не в него, вероятно е време да се роди следващата голяма дискусионна тема. Някакви идеи? Нека подложим заедно на коментар следващия фундаментален Въпрос!

Сашо Бойчев

Философски въпрос

Здравей, PC Mania за втори път! След майския брой има 2-3 наистина добри игри, които задължително трябва да играя! Но не игрите ме накараха да напиша това писмо, а класацията PC Mania топ 10. Започвам да се нервя, като гледам всеки месец едно и също! Нови игри почти не влизат или ако това чудо се случи, то ще е само за 1 месец. Толкова дълбоко ли са се вкоренили тези 10 заглавия в мозъците на геймърите, че те са станали слепи за всичко друго? Има толкова много добри игри, на които (не само в България) не се отделя нужното внимание и те бързо потъват. И така месец след месец се играе все едно и също! Знам, че всеки има игра, която си му е на сърцето (за мен е Halo) и която не може да спре да играе, ама това не значи да не се оглежда за нещо ново! Лично аз всеки месец гласувам за по-малко играни игри с надеждата, че ще влязат в челната 10-ка ама... Да се надяваме, че многото добри игри, които се очакват, ще успеят да се справят с късогледството на масата геймъри! Ваш верен фен:

Владислав Стаменов (Влado)

Няма нужда да се нервираш, Влado. Хората се оглеждат за нещо ново и вероятно изпадат в шок. Казват си "О, боже, толкова много ново!" Те са неспособни да се отдадат на промяната, тъй като тя ги ужасява. Водени от същата логика, хората отиват в Макдоналдс и си поръчват кола, а на въпроса "Голяма, средна или малка?" най-често посочват варианта "средна". Струва им се най-малко рисков. Така и с гласуването в класацията - хората залагат на сигурно. Вероятността при това наистина да са играли някоя от посочените игри през последния месец, е минимална. Готов съм да се обзаложа, че две трети от гласувалите за BroodWar, WarCraft 3 или Counter-Strike, са играли тези заглавия преди може би три-четири години, но в момента подават глас просто така. Вероятно ги е срам да си признаят, че дори не са инсталирали Supreme Commander, Guild Wars или дори Command and Conquer 3. Добрата новина е, че понякога ужасът и страхът изчезва. И тогава настъпва промяна. Така че не се отчайвай и бъди верен на собствените си принципи - това е най-важното.

Hate me...

Здравейте, първо много ме мързи - пролет е, така че ще бъда кратък... Защо не сложите някаква рубрика за някои нови и нашумели сериали като HEROES, LOST, JERICHO, PRISON BRAKE (Сезон 2 беше тъпичък) и други, които се гледат... Понякога запалвате броя с някакви статии, а друго ще бъде тази рубрика (стига да я направите евентуално, а и добре). Друго, което ми прави впечатление и ме дразни, са кориците на броевете от 2006 насам - адски еднотипни са, ама адски! Все някакво фентъзи човече вдясно на броя с броня и меч и това адски ме дразни. Също и новият дизайн - як си е, но прекалено бяло пространство оставяте в над 90% от статиите и това ме дразни. Общо взето съм много дразнителна личност, но ще взема някакви мерки да променя това. Обещавам. Тези статии ще станат много по-добре изглеждащи, ако използвате за фон някакъв цвят или по някакъв начин wallpaper, както колегите ви от списание GamePlay, които са направили уникална статия за GOD OF WAR 2. Ами и статиите - понякога се оливате да пишете да адски тъпички игрички и пишете ТЪПОТИИ, направо се оливате! Тези статии даже вече не ги чета! Хайде, че ме домързя, а и писах набързо и сега не ми се оправят грешките. Чао!

*driv3r@****.bg*

И всички са маскари вероятно, нали? Да ти имам и конструктивния подход, да ти имам. Що не вземеш да се изкъпеш, да излезеш малко навън и да подишаш въздух? Няма да ти казвам къде имам мерак да си сложа хейтъри като теб. Които освен това и са леко странни - какво общо с гейминга има телевизията, приятелю? Гледай си телевизора, пускай си SMS-и в игрите на щастието и не ме занимавай с глупости...

Счупен телефон

Как сме, редакцията?! Стоя си аз в час и си чета последния брой на PC Mania, когато обръщам последната страница и гледам, че LOTR Online вече е излязла, хора бих се зарадвал на един плакат на гореспоменатата игра. И какви са тези слухове за юбилеен брой на списанието, кога, къде, колко ще струва... И...(тоя път за последно) защо не прилагате и цената на играта към карето със системни изисквания, защото според мен тя е един от основните фактори за пласирането на играта наред с геймлея и графиката. Понякога чета адски надъхана статия за някоя игра и като и видя цената, умирам. Честито на всички адаши, живи и здрави докато не ни призоват във валхала.

Георги Митев

Не вярвай много на слухове. Ако има юбилеен брой, ще разбереш на сергията с вестници, когато му дойде времето. Впрочем, обявяването на цената на игрите е много добра идея. Същевременно, повечето ключови заглавия в геймърския свят струват три торби пари. Наистина ли ще се откажеш да поиграеш на C&C3, когато разбереш, че струва 70 лева?

Силно преувеличени слухове

Не знам дали на вас трябва да пращам следните писания, но дори и да съм объркал мястото, моля, отговорете ми. Искам да попитам някой ако знае какви игри горе-долу ще излизат за PC на тема Star Wars. Прочетох, че щяла да излиза някаква онлайн игра по KOTOR, ама мене не ме грее, тъй като не съм един от най-големите привърженици на онлайн игрите. Също така видях и една игра Star Wars The Force Unleashed, която е адска, ама няма да излиза за PC. Така че ако някой може, да хвърли малко светлина върху това дали отново ще има радостни моменти на компа ми докато въртя точилката у нас и си вкарвам сам lightsaber саундове.

Росен Порязов

Ще има, не се притеснявай. Следи редовно www.pcmania.bg и ще научиш пръв новините за предстоящите заглавия от любимата ти поредица. Дотогава внимавай с точилката да не уцелиш телевизора...

Шоферче

Наскоро излезе една страхотна игра с име Bus Driver. Та аз играя игри откакто се помня, а съм почти на 29. Започнах от Ну Погоди, минах и през скучния S.T.A.L.K.E.R. и се забих на тази малка като размер около 65 МБ, но с невероятна графика, звук

на прилично ниво, добър замисъл, разнообразни мисии, сравнително голям набор от автобуси, смайваща околна среда с раздвижени обекти като хеликоптери, падащи листа, прелитащи самолети и други. Геймплеят е много реалистичен като вземем за пример това, че трябва да се подава мигач на всеки завой като в същото време имаме поглед и в задното огледало, клаксон бутон за отваряне и затваряне на вратите, радар (несполучлив, защото е малък и като показва посоката, може да има предвид съвсем друга улица и да се окаже, че ви посочва противоположната страна), статус на пътниците, супер улеснено меню, възможност за вземане на мисиите в неправолинеен ред и още все така хубави качества. Та аз по принцип не играя игри от този род, където трябва да се управлява каквото и да е било возило, но това ме грабна от първите 5 минути. Подлъгах се да опитам от играта от всички положителни теми по форумите и за сега нито едно отрицателно мнение за нея (може би само един недостатък има - че камерата на двуетажния автобус е много ниско зад него и не се вижда пътят), но има ли игри без недостатъци?

Ваш двугодишен почитател
Koi_Az_Li_We, Мартин Добрев

А ти участва ли в стачката на градския транспорт?

Легални ползи

По начало геймърът си е инатливо магаре, дайте му да спасява света всеки ден пред компа, прави го без пари и увещания дори, но да се хване за нещо по-посредствено от прочистването на света от орди демони и тем подобни... абсурд. Та сядам си сега пред компа, взел си втората подред оригинална игра Vampire The Masquerade: Bloodline с първата си заплата и започвам да се питам, докато се инсталира играта, защо са всичките тия оплаквания от прескъпите цени на игрите и оправдавания на пиратството, които особено сега се изостриха и ми позволиха да видя по-ясно къде се коренеше проблемът на геймъра днес... а именно в неговия мързел. Няма да редя изрази, до болка втръснали от рода на " Пиратството ограбва " особено сега, когато животът стана толкова скъп, че едва ли не си го купуваме, за да го изживеем, ако не пълноценно, то поне наполовина, но замислете се. Дори да се оплакват пушачите от цените на цигарите, пак си ги купуват (между които съм и аз – уви!), а на геймъра му е виновен целият свят (в частност държавата) и винаги стъпва на това велико оправдаване, като че ли държавата е причината за неговия избор. Аз винаги съм уважавал именно онези геймъри, знаещи цената и не хленчещи, защото еди коя си игра не им тръгвала, защото искала 1GB RAM минимум. В този случай или събираш пари да я играеш, или си траеш и чакаш по-добри времена. Аз си трая с моите скромни 512 RAM и не мрънкам, чакайки по-добри времена за геймки като Gothic 3 и Stalker.
Та... хм... един коментар от моето любимо списание няма да навреди никому и всичко хубаво
Сириус (Пламен Йовчев)

Разликата между пиратството и легалната алтернатива е в мотивацията. Когато не знаеш, не можеш и нямаш, имаш голяма мотивация в търсенето на алтернатива. Дори в процеса на намирането да установиш, че възникват нови трудности, ти си готов да ги преодолееш. Така и в случая с пиратските игри ти си готов да преодоляваш всякакви препятствия като кракове, неработещи версии, бъгове и няколкочасово търсене на решение, само и само да поиграеш на така желаната игра. С течение на годините обаче желанието за гейминг вероятно спада, особено след като преситен от нелегалната лавина от игри си видял, че понякога издателите те разочароват силно. В този смисъл можем да кажем, че пиратството не ограбва, а дори напротив - обогатява. Дава ти силата да можеш да различиш доброто качество от лошото, както и да похарчиш абсолютно съзнателно определена сума пари, когато си убеден, че си заслужава. Късата клечка изтеглят най-вече хрантутниците в лицето на посредствените геймдизайнери. Вероятно ти прави впечатление как напоследък количеството игри намаля чувствително.

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

FANTASY LANDS

Възходът на една империя

Не е тайна, че от известно време насам Ubisoft и BlueByte се трудят върху шестата част от своята популярна икономическа поредица The Settlers. Наскоро те направиха и нейния официален анонс. Стратегията ще се казва The Settlers: Rise of an Empire, ще се появи на пазара през идния септември, ще предложи типична Settlers атмосфера в един жив Средновековен свят, а основната ви цел в нея ще е да създадете огромен и стабилен град. Освен това за първи път ще може да ръководите и жени-заселници (а не само мъже, както беше досега). Въобще това би трябвало да бъде най-добрата Settlers игра. Дали това ще е така – ще поживеем и ще видим.

В търсене на Златното руно

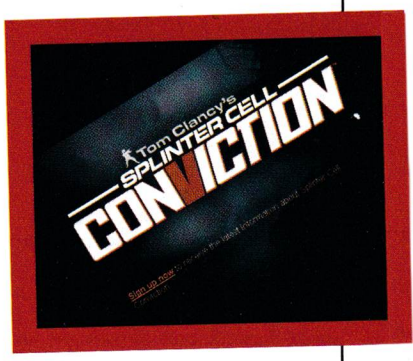
Liquid Entertainment – авторите на стратегиите The Lord of the Rings: War of the Ring и Dragonshard – са се заели с работата по своя най-нов проект, съобщиха от лагера на Codemasters. Той ще се казва Rise of the Argonauts, ще излезе за PC и "водещите конзоли", и ще представлява епична екшън-ролева игра, която ще пренесе играчите в света на Древна Гърция. Засега можем да очакваме появата ѝ най-рано през 2008 година.

The Secret World – открийте тайния свят

Funcom, авторите на Age of Conan, Anarchy Online, The Longest Journey и Dreamfall, работят върху ново MMORPG. То ще се казва The Secret World и ще излезе неизвестно кога за PC и Xbox 360. The Secret World ще бъде вдъхновена от "история и митология, съвременни теории на конспирацията и древни мистерии". Защото наистина съществува друг, паралелен на нашия свят. Таен свят, където магията е реалност, чудовищата бродят наоколо и древни сили се борят за господство над земята. Това е свят, пълен с легендарни истории, безкрайни конфликти и мощни интриги. В него дори съвременните градове имат своите тайни. В The Secret World играчите ще вземат участие в най-великите конспирации на нашата епоха и ще водят епични битки срещу силите на мрака.

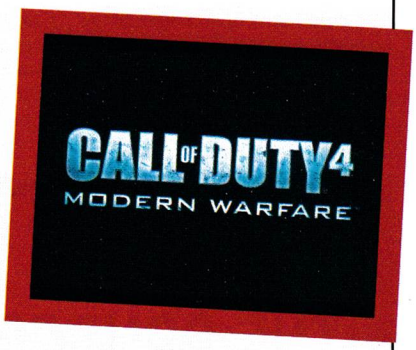
MODERN WARFARE

Сам Фишър отново на работа



UbiSoft потвърдиха, че най-новите приключения на Сам Фишър ще бъдат озаглавени Splinter Cell: Conviction. Мисиите в играта ще се развиват изцяло през деня, но това няма да я направи по-малко стелт, отколкото останалите части от поредицата, твърдят разработчиците. В нейното начало Сам ще научи, че Ана Гримсдотир (негова стара приятелка и отговорничка за разузнавателната част на старите му работодатели) се намира в опасност. Тогава той ще се присъедини отново към Трети Ешелон, само за да разбере, че организацията, за която някога е работил, не е същата. Че всъщност проблемите, срещу които се е изправил, извират точно от нея.

Съвременният Call of Duty



Втората световна война най-накрая свърши и за Infinity Ward. Четвъртата част на Call of Duty, която ще се разработва именно от тях, ще носи подзаглавието Modern Warfare и ще пренесе играчите в едно чисто ново, съвременно бойно поле. Според слуховете играта ще ни отведе в Средния Изток и Източна Европа, по военни кораби, плаващи из северната част на Атлантическия океан и други подобни нови локации. Все още не се споменава нищо по въпроса дали с тази част поредицата възнамерява да се завърне и на пазара за PC или ще продължи да радва единствено собствениците на конзоли.

ОЧАКВАЙТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

Enemy Territory: Quake Wars	Activision
Transformers: The Game	Activision
Combat Mission: Shock Force	Paradox Interactive
Call for Heroes: Pompolic Wars	Strategy First
Hospital Tycoon	Codemasters
DiRT	Codemasters
Lost Planet: Extreme Condition	Capcom

СЛУХОВЕ

MMORPG по KOTOR?

Твърде вероятно е BioWare да са решили да заемат с разработката на масова мултиплейър онлайн ролева игра по Knights of the Old Republic – тяхното доста високо оценено RPG по "Междузвездни войни" от близкото минало. Все още не е ясно защо студиото е решило да поеме по пътя на онлайн игрите, а и каквато и да е информация за геймплея на бъдещото заглавие не е изнесена. Това обаче може и да се окаже просто обикновен слух, предвид факта, че BioWare прекъснаха връзката си с KOTOR още след появата на първата част.

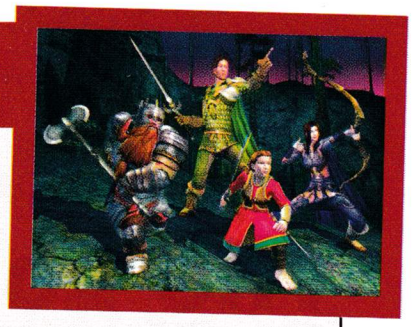
Още по-сериозен Сам?

В нета се разнесе мълва, че много скоро хърватите от Croteam ще покажат първите шотове от своя Serious Engine 3, както и от Serious Sam 3 – продължението на техния особено несериозен аркаден шутър. Говори се обаче, че те работят и върху още един проект – съвременен тактически шутър, за който обаче все още не се знае абсолютно нищо.

Състезания без край?

GRY-OnLine.pl твърдят, че в момента се работи усилено върху Test Drive Unlimited 2 и че този състезателен симулатор ще излезе на пазара за PC и Xbox 360 през март 2008-ма. Той щял да предложи лицензирани коли от производители като Ferrari, Maserati, Bugatti, Pagani, Saleen, McLaren и т.н., офроуд рейсинг (с возила на две и четири колела), динамично време (дъжд, мъгла и бури), възможност за шофиране на площ от 1500 кв. км. с улици, магистрали и прочие, и над 2400 км. допълнителни пътища. Източникът на поляците е анонимен, но бил "100 процента надежден".

ПОСТИЖЕНИЯ



Една игра ги владее

Codemasters се похвалиха, че The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar – първата и единствена засега масова мултиплейър онлайн ролева игра, създадена по книгата на гениалния Дж. Р. Р. Толкин – е оглавила класациите в Северна Америка и Европа за най-продавано PC заглавие. Първият мащабен ъпдейт за нея се очаква през юни и ще добави нов регион, 60 допълнителни куестове, рейда Битката за Хелеброд, девет нови чудовища и прочие.

Честит рожден ден, Lineage II и Guild Wars!

През изминалия месец две популярни MMORPG игри отпразнуваха своя рожден ден. Lineage II навърши цели три години, като за този период над 3.8 милиона герои са били създадени от потребители в Северна Америка и Европа, но едва тридесет и три от тях са достигнали ниво 80 – най-високото възможно в тази масова мултиплейър онлайн ролева игра. Guild Wars пък – един от малкото достойни конкуренти на World of WarCraft – отбеляза втората си годишнина! Честит рожден ден и от нас!

Гейм шоуто в Зимния надмина всички очаквания

Зрелищно шоу се получи на 28 април, събота в Зимния дворец. Купонът бе организиран по случай официалното откриване на Световните киберигри 2007 – България и на него присъстваха над 2000 души, които наблюдаваха на огромни видеостени ожесточените битки в дисциплините StarCraft и FIFA 2007. След като геймтурнирът приключи, музиката спря, а победителите Димитър Сивков (StarCraft) и Иван Асов (FIFA 2007) бяха наградени пред погледа на огромната аудитория. Освен сертификати и награди, те получиха правото да се борят на националния финал за място в представителния тим на България.

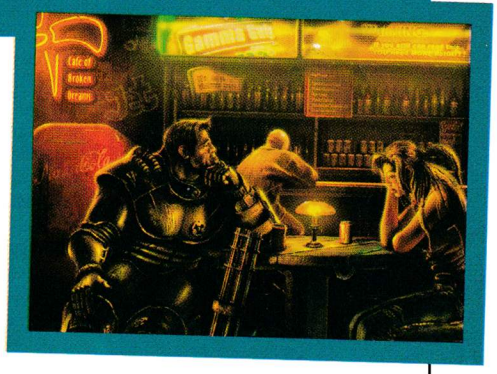
WEIRD

Книга за тиберия

В края на май Del Rey публикуваха на територията на САЩ и Канада роман по Command & Conquer 3 Tiberium Wars. В Германия и Великобритания той ще се появи през някой от следващите месеци. А ние можем само да се надяваме, че някой ще се нагърби да го внесе и преведе и в България.

Bethesda станаха радиоактивни

Bethesda Softworks закупиха поредицата Fallout от Interplay за скромната сума от 5,75 милиона долара. Както може би знаете, създателите на култовия Oblivion отдавна притежават лицензa за създаването на Fallout 3 (в чието озвучаване ще се включи актьорът Лиъм Нисън) и разработката по третата част на тази постапокалиптична ролева игра върви с пълна пара. Interplay пък запазват правото си да създадат MMORPG по Fallout. Те обаче трябва да започнат да се трудят по него в рамките на две години, да го пуснат на пазара не по-късно от шест години и проектът да бъде финансиран с не по-малко от 30 милиона долара. В противен случай Interplay ще загубят всички права. Ако пък въпросното MMORPG все пак види бял свят безпрепятствено, компанията е обещала да заплати 12 процента от приходите на Bethesda.



Жанр:	**MMORPG**
Издател:	**Turbine**
www.lotro.com	
Изисквания:	**P 1.8 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**

Пламен Димитров

You... shall not... pass! – Гандалф Сивия

The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar

Най-накрая! Едно епично пътешествие, съизмеримо с това на Фродо по пътя му към Мордор, завърши. Става въпрос за пътешествието на The Lord of the Rings Online (LOTRO) – едно MMORPG, очаквано с нетърпение от хиляди фенове, прочели всяка страница, написана от Дж. Р. Р. Толкин и изгледали и трите филма на Питър Джаксън, но по-важно: които изгарят от желание да се потопят в атмосферата на Средната земя доста по-лично.

А пътят на LOTRO от идеята до очакващите ни ръце далеч не е лесен или прав. Позволете ми да ви представя малко предистория, колкото да изостря апетита ви относно самата игра. :) Sierra обявяват началото на разработката на MMORPG с лиценз върху произведенията на Толкин още през 1998 (помните ли тази далечна година? Лично аз не). Поради финансови затруднения обаче компанията изпада в немилост и работата по проекта е замразена. Цели пет години по-късно, през 2003 г. Vivendi Universal (собствениците на Sierra), след като са се сдобили с права за игри по Властелина, наемат Turbine Inc. да довършат започнатото. През март 2005 обаче Turbine откупват правата да правят масови онлайн игри по вселената на Толкин и проектът наближава крайния си стадий. Самите Turbine имат сравнително дълга, но и противоречива история в жанра на MMO-тата. Тяхно производство е играта Asheron's Call, която продължава да се играе и до днес, като има около 10,000 играча, които още си плащат за нея. Смешното е, че продължението – Asheron's Call 2 – не успява да се справи на пазара и в момента не се играе (сървърите са спрени, което по принцип се случва рядко, с което и да е MMO). Тяхна рожба е и Dungeons & Dragons Online, която едва-едва достига 100,000 "абоната" и по мое мнение си е по-скоро провал. Как ли се е справила една опитна, но не особено успешна, компания с претворяването на един от най-популярните фентъзи-светове на компютърния екран?

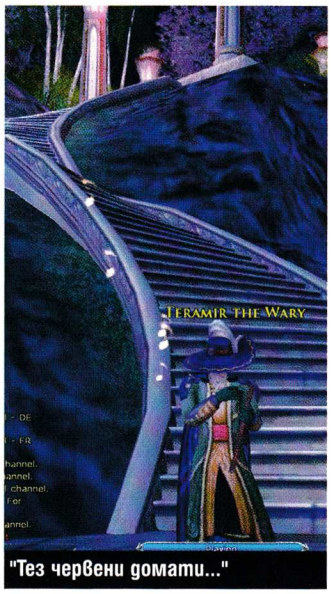
Под сянката на титан

Нека още от сега се уточним, че в тази статия LOTRO неизбежно ще мине през сравнението с World of WarCraft, и то доста често. Няма как – със своите девет милиона акаунта WoW е лидер в жанра и еталон за успешно MMORPG, колкото и да го недолюбват някои хора. Да не говорим, че отрочето на Blizzard и без това е мешавица от най-добрите идеи в тази област – в него има заемки дори от Asheron's Call, а сега на свой ред Turbine се учат от големия брат.

Отначало наистина мислех, че Гандалф си ме е набелязал и ще направи с мен същото, каквото направи с Балрога, създавайки непреодолими пречки пред пътешествието ми в Средната земя – в първите няколко дни след официалния старт на играта (след бетата) сървърите често падаха и понякога беше трудно да се добера дори до стартовия екран. Тези проблеми обаче бяха отстранени доста бързо, така че като цяло няма за какво да се оплача в това направление (най-малкото спомените ми от първите седмици на WoW с непрестанните опашки за влизане и чести disconnect-и все още са живи в главата ми – две години са недостатъчни да заличат преживените нервни сривове). Самата процедура по стартиране е ненужно усложнена, като се минава през 4-5 екрана преди същинската игра, но карай да върви.

Първите ми впечатления бяха от графиката – високото ѝ качество си личи още от първия екран за избор на герой. Не е като да гледаш новия Splinter Cell разбира се, иначе щеше да е неиграемо, но е с едни гърди пред повечето други онлайн игри. Това не е леко комиксовата визия от Света на WarCraft, определено е стилна и си личи, че върху нея е поработено доста. Това идва на съответната цена, разбира се – за най-високите настройки ще ви трябва (за кой ли път го пиша) доста сериозен компютър, но дори на средно ниво графиката е достатъчно добра. Благодарение на това светът около вас изглежда интересен и шарен. Ще имате възможност да се пошматкате из някои от известните места в земята на Толкин и макар хардкор-фенове-те на писателя вероятно ще си кажат: "Еми не си го представях точно така!", повечето пейзажи си заслужават посещението. Навигирането също ще е безпроблемно – всеки, който се е докосвал до което и да е MMO, ще се ориентира в интерфейса и управлението максимум за половин час.

Най-интересното е, че светът може да се развива пред очите ви – например всеки играч започва в отделена само за него инстанция в зависимост от расата си. При джуджетата например влизате в пещера, където се срещате със самите Гандалф и Гимли, които вкаменяват един трол. В следващите пет-шест нива ще ви се наложи да минете през същата каверна, и вкамененият трол ще си е там. След това отново нещо се случва и така имате чувството, че около вас животът си тече и действията ви оказват влияние върху него, което е адски интересно. Уви, всичко е придружено с честички loading екрани (дори влизането в къщи с една стая). LOTRO включва четири раси – хора, елфи, джуджета и космати стъпала, така де – хобити. Всяка има своите особености, като единствено човеците са универсални и могат да вземат всеки



"Тез червени домати..."

Гасене с вода - задължителна част от всеки епичен куест

Среща с известни герои...

Графиката си я бива!

клас. Леко се разочаровах, че не можем да играем с "лошите" – орки, зли хора, урук-хай и така нататък, но за това си има причина, за това ще стане дума след малко. Класовете пък са седем и са в общи линии стандартни за онлайн ролевите игри - тук изненади няма. Неприятното е, че мястото им в света е предварително зададено – те са много праволинейни и ролята им е посочена още от началото. Например ако сте Guardian, ще сте перфектен танк, но никога няма да сте достатъчно добър в нещо друго и ако опитът ми от WoW ме е научил на нещо, то е, че в по-напреднал етап от играта гилдиите рядко допускат членовете им да се занимават с нещо различно от основната им роля.

Май прешъсссс...

Вашият герой разбира се ще е центърът на вниманието ви през по-голямата част от играта. Интересно впечатление ми направи това, че статистиките ви не се наричат health и mana, а морал и сила. Тоест, дори когато "умрете", вие не умирате наистина, а просто избягвате от битката. Освен тази подробност всичко си е както обикновено – имате си инвентар, пет чанти още от началото и т.н. През едно-две качени нива можете да вземате нови умения от треньора за съответния клас, а самите умения се подобряват автоматично с всеки нов level.

Дотук всичко е познато, но не си мислете, че геймплеят е едно към едно копиран от WoW и другите по-известни MMO-та. LOTRO предлага своя нова и доста интересна система за развитие на вашето виртуално човече – става въпрос за така наречените Deeds, Traits и Titles. Deeds са разнообразни подвизи с различна трудност, които отключват другите две категории. Тези дела са най-разнородни – убийството на определен брой различни видове врагове, разкриване на трудно достъпни места от картата и т.н. Има и class deeds – за тях трябва да използвате класовите си умения адски много пъти поред.

След като изпълните даден Подвиг, сте наградени с някакъв Trait или Title. Например убийте 30 вълка и ще получите титлата Убиец на Вълци. Ликвидирайте още шейсет и ще получите ново название плюс trait, който подобрява уменията ви срещу този тип врагове. Не позволявайте да ви затрият за първите 10 нива и ще получите правото да прикрепите The Undefeated към името си и по този начин останалите играчи ще знаят с кого си имат работа. Във всеки един момент можете да имате ограничен брой trait-ове, които са нещо като своеобразно съответствие на системата с талантите от WoW. Тъй като всички Отличителни белези са ви потенциално достъпни и само от вас зависи кои ще си подберете, в зависимост от този избор два Champion-а например могат да са коренно различни един от друг. Титлите са чисто козметични, но са готино отразяване на делата ви. Уникалното на тази система е, че на практика имате какво да правите през цялото време. Дори избиването на противници от много по-ниско ниво може да е полезно, макар те да не ви дават никакви точки опит, да отключите даден Deed. Като стана въпрос за опита – този, който получавате от убийството на гадини, е пренебрежително

Музикална пауза

Една от най-нестандартните и интересни функции на LOTRO дори не е част от "задължителната" страна на играта. Става въпрос за музикалната система – когато достигнете 5-то ниво, вашият герой може да си купи някакъв музикален инструмент (арфа, флейта...) и да вземе умението, с което да го ползва. След това с написването на /music в произволен чат можете да засвирите на този инструмент с цифрите на клавиатурата – в реално време и то на всеослушание! Звучи маловажно, но ви уверявам, че е гениално – в играта вече се заформят импровизирани оркестри, които свирят заедно на различни инструменти, разменят се тасго-та с песни и всякаква такава фенщина. А понякога, когато задругата ви трябва да изчака някой важен член да се върне от AFK, какво по-добро от това да извадите по една гъдулка и да посвирите? Определено е по-добре, отколкото да четете хорската простотия в чата. ;)

малък в сравнение с точките от куестове, така че grind-ът е сведен до абсолютния минимум, от него просто няма смисъл.

For Mordor! For Sauron!

Ако по принцип си падате по играта "играч срещу играч" и например страдате от расистки предразсъдъци спрямо елфите, като изпитвате остро желание да ги накарате да си изядат дългите уши, за съжаление ще останете леко разочаровани. PvP в играта на практика няма или поне не във формата, в която ни е познато от други джитки. Местният вариант на ПеВеПе-то се нарича PvMP – Player vs. Monster Player. След десето ниво можете за малко да се превъплътите в lvl 50 гадина (максималното ниво в играта) от другия отбор – орк, гоблин и други, като с нея да се помлатите срещу други играчи. С други думи преки сблъсъци между Свободните хора на Средната земя няма, като изключим дуелите. Можете да участвате със собствения си персонаж срещу Monster player-и, управлявани от други хора след навършване на 40-то ниво. Целият бой обаче протича само в еднаединствена зона, която в момента е празна, защото все още няма много играчи, достигнали тавана на развитие. Това си има своите положителни страни – така, който няма желание да участва в PvP, просто ще стои извън тази зона, а и тя вероятно ще се напълни с течение на времето.

Уви, мястото ми свърши. Естествено, не можах да обхвана абсолютно всички аспекти на играта за краткото време, в което имах удоволствието да я тествам, а и много неща останаха неспоменати, но няма проблеми – за вас остава удоволствието да си ги открие сами. Голяма част от играта не е завършена и големи области ще бъдат добавяни с бъдещи пачове и експаншъни. Добри времена настъпват за феновете на Толкин – ако сте от тях и не ви се свидят 13-те евро за месечната такса, не ви остава нищо друго, освен да се заселите в Средната земя за много, много дълго време.

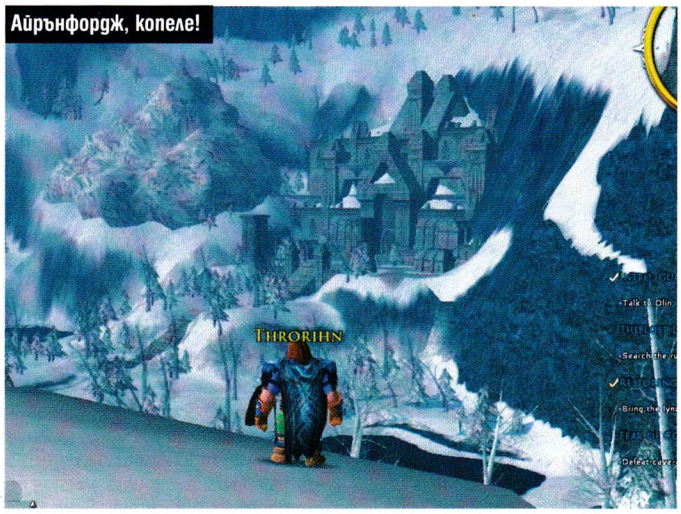
- Добро пресъздаване на света на Толкин
- Лесен и познат интерфейс
- Приятна за игра

графика
звук
геймплей

5.5

- Лаг в по-претъпканите места
- Някои куестове са доста отегчителни
- Част от професиите са безполезни

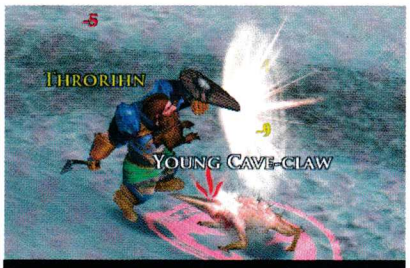
Среща с Елронд



Айрънфордж, копеле!

Върти-сучи!

Мегафешън!!!!



Някои умения напомнят на подобни в WoW

Burglar – Да не се бърка с Булгар-Булгаррр! Крадецът е стандартна фигура в повечето фентъзи MMO-та. Най-добре се чувства, когато стои зад гърба на някоя гадина и я налага, докато тя гледа в друга посока, за предпочитане към играча-танк. Безшумен и бърз, добре се справя с един враг, но срещу повече започва да се поти. Основна роля: дебъф и DD.

Captain – Полезен, но не задължителен, за добре подредената задруга (както в LOTRO се наричат групите). Подобно на братовчеда си от WoW – паладина – той май повече си пати от тази ситуация. Ролята му е да подкрепя прогреса с каквото може: pet-ове, бъфове, по малко преки щети и така нататък. Роля: support.

Champion – В LOTRO ролята на воина, каквато го познаваме от WoW, като танк и DD е поделена между два класа – този и следващия (Guardian). "Юнакът" живее, за да налага нещо с тежки и за предпочитане евтини предмети. Друга роля общо взето няма, което прави играта с него доста отпускаща и приятна, макар и малко праволинейна. Ролята му е близък и AOE DD.

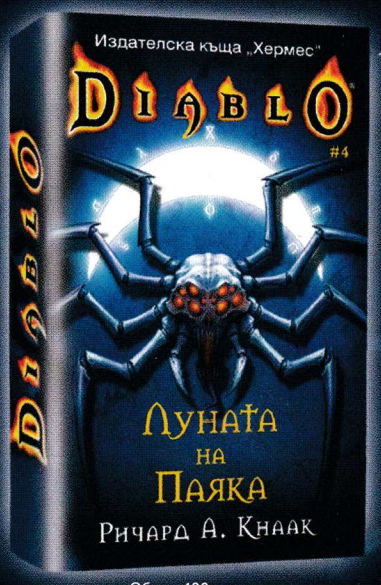
Guardian – Класическият "танк", без който не може нито една сериозна задруга. Неговата роля както се досещате е да привлече вниманието на противниците върху себе си, за да не налазят те доста по-крехките му спътници. Нормално – държи най-много на бой. Имайте едно на ум обаче – ако го изберете, ще бъдете танк и нищо друго, и до края на кариерата си ще трябва да гледате кога в combat log-а ще се изпише block/parry.

Hunter – Вторият DD в играта заедно с Champion-а, само че този предпочита да се крие в някой храст и да стреля с нещо, снабдено с тетива, вместо да се набутва направо в боя (моят елф беше набързо кръстен Legolazz... тъпо, знам :( ). Благодарение на капаните си може да се разправи дори с противник от по-високо ниво, но се затруднява срещу групичка врагове, дори да са по-слаби от него. Основно се занимава с DD от разстояние.

Lore-Master – Не точно магьосник, но най-близкото до тази професия, което ще получите в LOTRO. Макар да се подпира на гъзарски жезъл и да може да мята по някоя магия наляво – надясно, неговата сила е в Crowd Control-а: контролиране на битката, за да бъде водена тя така, както е най-удобно за групата ви. Разполага с всевъзможни трикове като капани и др., може да се сприятелява с животни, buff-ва като невидял и какво ли не. Определено интересен персонаж.

Minstrel – Средноземният вариант на широко разпространените във всяка MMOG попове, но не точно. Бардът действително е основен лечител, но лекува като свири песни. Когато не е на кеф, може да издава и наранявящи звуци (нещо като оркестър "Варненци" вероятно, ще ме извиняват почитателите им), така че се оправя прилично и извън задруга. Трябва да пее песните в определена последователност, за да отключи по-мощните такива. Въобще музикална натура. Много търсен заради лечебните си способности, няма да сте самотен и за минута на по-високо ниво, пък вие си решете дали това ви е по вкуса.

Съкращения:
AFK – Away From Keyboard
AoE – Area of Effect
CC – Crowd Control
DD – Damage Dealer/Damage Dealing



Обем: 400 стр.
Корична цена: 7.95 лв.

ИК "ХЕРМЕС" ПРЕДСТАВЯ

ЛУНАТА НА ПАЯКА

Една вълшебна история за мечове и магия, създадена по мотиви от популярната компютърна игра.

Воден от жаждата си за власт и от натрапчиви кошмари, лорд Джитан Алдрик стига до руините на древна гробница, където открива мистериозен артефакт. Чрез него той се надява да освободи ужасяващ демон, държан в плен от магия още от падането на Тристрам, и с негова помощ да стане господар на света. В същото време некромантът Заил пристига в Уестмарч, следвайки неясното предчувствие за надвисваща над цялото човечество опасност. Раттманинът разкрива пъкления план на лорд Алдрик, но дори и не подозира, че инициаторът на разразилите се кървави събития е негов събрат. Наближава пълнолуние и нечестивият демон Астрога се подготвя да хвърли чудовищните си орди срещу хората...

Уловете уникалната атмосфера на

DIABLO

Жанр: **3D шутър**
Издател: **Activision**
www.enemyterritory.com
Излиза: **Юни 2007-ма**
Платформа: **PC, PS3, X360**

Владимир Тодоров

Battlefield във вселената на Quake? Не точно...

Enemy Territory: Quake Wars

Годината е 2065-та. Събитията в Quake II, където самотен пехотинец се озовава в тила на врага, тепърва ще се случат. Сега е време за масираната инвазия срещу Земята, започната от извънземната раса Строг. Дали Enemy Territory: Quake Wars ще се превърне в най-добрия футуристичен мултиплейър шутър въобще? Със сигурност ще бъде един от най-красивите, а на хартия – би могъл да се окаже и в пъти по-интересен като геймплей от вече позавяхващата по отношение на иновации поредица Battlefield.

1 Опознай врага

Строг – гадни, гнусни, гигантски извънземни. Промените по тях обаче далеч не са козметични – феновете на Quake ще открият, че извънземната раса е въоръжена с невиждана досега технология, коренно различаваща се от тази на хората.

2 Енджинът на обречените

Като всяка друга игра, захранвана от енджина на DooM 3, динамичното осветление и сенки играят особено важна роля - в зависимост от разположението на слънцето, нечия сянка може да издаде прикриващ се зад ъгъла враг.

3 Разрушителите

Може да унищожите гумите и огледалата на отделните возила, да им прецакате оръдията и т.н. Ако разпарчетосате колелата на APC-то на хората обаче, то ще може да продължи да си бръмчи по вода.

4 Тактическо разгръщане

Почти всеки клас има функция, с която да подпомага действията на целия екип. Лидерът на хората и инженерът могат да поставят радари, защитни кули, артилерия, стратегични ракети и да викат въздушни атаки.

5 Доброто срещу злото

Докато извънземните са конквистадорите, хората се борят за освобождението на области, разделени на отделни територии. Започват от една зона и се опитват да изтласкат врага, преминавайки през поредица от задачи с помощта на най-различни оръжия и возила.

6 Мегакрасота

Благодарение на технологията „мегатекстура" картите ще бъдат гигантски и мегадетайлни, а по моделите на героите ще си личат и най-малките гънки. Притеснява ме само едно – как ще върви играта с 24-32 играчи, особено при по-нажежени ситуации?

Жанр: Стратегия
Издател: Blizzard Entertainment
www.starcraft2.com
Излиза на: неизвестно

Момчил Милев

Крайно време беше, по дяволите!

StarCraft II

Голямото чакане приключи! Девет години след премиерата на StarCraft – може би най-успешната стратегия на всички времена, нейните милиони фенове отново имат повод да ликуват. Следващият голям проект на суперуспешната геймърска компания Blizzard Entertainment наистина ще бъде StarCraft II. Да, става дума точно за стратегия, а не за масова онлайн ролева игра във въпросната вселена, каквито бяха някои от предположенията дни преди голямото събитие. Официалният анонс бе направен на 19 май в корейската столица Сеул след няколко седмици слухове и догадки. Изборът на мястото също не е случаен – както може би знаете, в Корея игрането на StarCraft е почти толкова разпространено, колкото и традиционният национален боен спорт тае-куон-до ;).

Battelcruiser operational!

Както може би се досещате, в момента въпросите около StarCraft II са повече от отговорите. Най-оскъдна, разбира се, е информацията около сценария на бъдещата игра. За момента Blizzard си държат устата затворена и не бързат да разкриват подробности. Ясно е, че соловата кампания директно ще продължи сюжетната линия от експанжъна (четири години след събитията в Brood War), а няма да е паралелна история във въпросната вселена. Според Крис Метцен, вицепрезидент по креативното развитие, със сигурност ще се срещнем отново със стари познайници като Zeratul, Jim Raynor и Sarrah Kerrigan. Те най-вероятно ще ръководят армиите на противниковите раси в отделните кампании. Другото абсолютно сигурно нещо е, че ще можем да управляваме познатите ни три враждуващи фракции – Terran, Zerg и Protoss. Знае се също така, че в действието ще вземат участие и "лошите" терани - Terran Dominion. Добавянето на четвърта игрова

Космически командоси с щитове? Ха-ха

Предисторията

Събитията в StarCraft се развиват в далечното бъдеще. Група човешки изгнаници, обединени в Теранската конфедерация, се борят за оцеляване някъде по периферията на галактиката. Когато ресурсите им започват да се изчерпват, те обръщат своя алчен поглед към световете на Протосите – загадъчна древна цивилизация, подчинена на стриктни религиозни правила, която е изключително развита в сферата на кибернетичните и псионичните технологии.
Протосите от своя страна водят война със Зергите – насекомоподобна раса, която се размножава изключително бързо, движи се на рояци и се контролира от колективно съзнани е. Всички рояци се подчиняват на върховно създание, наречено Overmind.

Ръш с зерлинги – нещо като бой с хлебарки в кухнята...

раса за момента не се предвижда. Ако питате мен, това решение едва ли ще бъде преосмислено преди издаването на евентуален експанжън – в крайна сметка балансирането на силите достатъчно сложна задача и с три раси. А, както всички знаем, именно балансът е едно от нещата, на които Blizzard държат особено много. Точно това е една от причините за дълголетието на техните продукти – ревюто за оригиналния StarCraft излезе точно преди 9 години в първия брой на PC Mania, но стратегията се радва на популярност и до момента. И все пак смятам, че в StarCraft II спокойно може да се пръкне и допълнителна компютърно контролирана фракция, която не е достъпна за живи играчи – нещо като Burning Legion-а в WarCraft 3. Ще поживеем и ще видим.
Та по въпроса за враждуващите фракции: в случая Blizzard са заложили по-скоро на

еволюционния подход

и в основата си трите раси ще запазят досегашните си концепции на развитие. Отново се залага на сблъсък между многочислени противници, а не на по-малко, но по-мощни единици. В StarCraft II размерът на армиите ще може да достига до 300 бойни единици за разлика WarCraft 3, където таванът е около 60 юнита, а битките обикновено се водят с 20-тина. Микромениджмънтът на войската също ще е опростен. Вероятно в новата стратегия няма да има и герои със специални способности, които да се развиват по подобие на ролевите игри и да подобряват показателите на армията около тях. Много подобна на първата част ще бъде и системата за събиране и управление на ресурсите. Авторите на StarCraft II са предпочели да обогатят фракциите с нови бойни единици, модифицирани варианти на съществуващите и допълнителни способности, вместо да разчовъркват геймплея генерално, излагайки на риск съществуващия баланс.
За момента на сайта на играта е активна само секцията, която описва някои от бойните единици на Протосите. Там можете да научите повече за юнитите Zaelot, Immortal, Stalker, Phase Prism, както и за постройката Gateway/Warp Gate. За момента е известно, че един от коронните номера на Протосите ще бъде възможността да телепортират войските си чрез портал в определена точка на бойното поле. Stalker-ите от своя страна ще могат да се телепортират на къси разстояния, което ги превръща в отлични преследвачи, предназначени за довършване на тежко ранени юнити.
По време на демонстрациите е показан и протоският Кораб-майка – ултимативното оръжие на тази раса. Той ще е способен да манипулира хода на времето, забавяйки фа-

"Безсмъртни"... Време е да тестваме верността на това име!

Корабът-майка на Протосите безмилостно мачка терански маринци

тално огъня на противниците, да изстрелва унищожителни лазери или да създава "черна дупка", която засмуква вражеските въздушни единици. От геймплей-анимации на играта става ясно също така, че в един от своите варианти пехотата на Тераните (известни още и като "маринците" ;)), вече ще е оборудвана с ракетни ранци, които ще й позволяват безпроблемно да преодолява физически прегради.

Някои опасения

Едно от основните притеснения на StarCraft-феновете е дали втората част ще успее да намери правилния баланс между съдържанието за новаци и за хардкор-геймъри. Причината за тези страхове е например ниската скорост, с която се водят бойните действия в първата демонстрирана геймплей-анимация. За никого не е тайна, че в основата на успеха на StarCraft са именно бързите турнирни битки между живи опоненти и че едно евентуално забавяне на геймплея може да има непредвидими последици върху състезателния елемент. Според Майк Морхайм, президент на Blizzard, основания за опасение няма, защото скоростта на играта ще може да се регулира по подобие на WarCraft 3.

Други притеснения са свързани със системните изисквания. Засега Blizzard се въздържат от категорични оценки като уточняват, че новият им триизмерен графичен енджин ще работи на широк клас от машини. Потвърдено е, че играта ще върви както на Windows XP, така и на новата Vista, както и че графиката ще поддържа Pixel Shader 2.0. Все още се уточнява дали ще има допълнителни визуални красоти, които са базирани на интегрирания във Windows Vista нов DirectX 10. В StarCraft II ще бъде използван и енджинът за реалистична физика Havoc, което ме кара да предполагам, че във финалната версия можем да очакваме и напълно подлежаща на деформация околна среда.

Без отговор остава и най-важният въпрос: кога да очакваме StarCraft II. Доколкото познавам Blizzard, спекулациите по темата са по-скоро излишни. Компанията е известна със своя перфекционизъм, така че ще забави играта си точно толкова, колкото е необходимо тя да стане номер едно в своя жанр. Имайте търпение и стойте на линия – клюките за StarCraft II тепърва ще се леят.

Началото на проекта

Според вицепрезидента на Blizzard по геймдизайна Роб Пардо работата по StarCraft II е стартирала през 2003 г. малко след премиерата на WarCraft 3: The Frozen Throne и вече е в доста напреднала фаза. По неговите думи съществуващата алфа версия позволява игра с всяка от трите враждуващи фракции в мултиплейър.

За момента по проекта работят около 40 души. Авторите на StarCraft II имат на разположение неограничен бюджет и ресурси, за да постигнат целите си, добавя президентът на Blizzard Майк Морхайм. Така че определено можем да очакваме, че ще направят страхотна игра. А по отношение на евентуалната пускова дата авторите са категорични: "Играта ще бъде пусната, когато е готова!".

Хюстън, имаме проблем...

Без конзоли, моля...

По всичко личи, че Blizzard ще останат последният мохикан на компютърния гейминг. StarCraft II ще бъде предназначена единствено за PC и Mac, конзолни версии няма да има, категорични са авторите. Причините за това вероятно са комплексни, но най-вече са свързани с онлайн-стратегията на компанията и изоставането на конзолите в тази сфера. Според президента на Blizzard Майк Морхайм тази стратегия едва ли ще се промени дори покрай инициативата Live Anywhere на гиганта Microfost, с която той цели да адаптира XBox Live заглавията за PC.

Недоносчето StarCraft: Ghost

StarCraft: Ghost е единственото залитане на Blizzard по посока на конзолния гейминг. На 24 март 2006 г. обаче проектът е замразен без каквото и да било обяснение. Иначе играта трябваше да бъде тактически екшън в StarCraft-вселената, предназначен ексклузивно за XBox, PlayStation2 и GameCube. Действието се развива 4 години след събитията в Brood War, а главен герой е сексапилна мацка на име Nova, която е офицер в теранските спецчасти Ghost. Много се надявам въпросната мадама все пак да се появи като игрови персонаж в StarCraft II, защото наистина имаше потенциала да затъмни застаряващата сексбомба Лара Крофт ;).

С УПЪТВАНЕ НА БЪЛГАРСКИ
ЦЕНА 9.90 ЛВ.

Shanghai STREETRACER

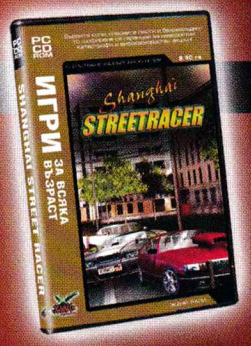
Бързи коли, опасни писти и безразсъдно шофиране – гаранция за безброй много невероятни катастрофи и високоскоростен екшън! Но само в Shanghai Streetracer, разбира се – една зрелищна състезателна игра, предназначена за истинските фенове на дивите автомобилни гонки! Модерна, но едновременно с това непретенциозна симулация на надпревари единствено и само в градски условия, по оживените улици и из тесните безлюдни алеи на Шанхай – най-големият град в Китай. При това по всяко време в денонощието!

Изберете едно от петте супер мощни возила, развиващи до 355 км/ч, и изпробвайте способностите му по десет от едни най-предизвикателните писти, които някога сте виждали. Подложете на изпитание шофьорските си умения и победете всички свои компютърно контролираните ви опоненти. Подобрете собствения си рекорд в Time Attack или вземете участие в шеметен шампионат. Ако по някаква причина соловата част на играта ви омръзне, винаги можете да премерете сили с истинска конкуренция в лицето на до осем на брой ваши приятели или познати в специалния онлайн режим на Shanghai Streetracer.

Никога досега уличните надпревари не са били толкова привлекателни!

Основни характеристики:

- Солова част с три различни режима на игра;
- Страхотен 3D геймплей;
- 10 високоскоростни писти;
- 5 бързи и модерни коли;
- 8 играчи в мрежа
- Предизвикателен изкуствен интелект;
- Лесна за усвояване;
- С упътване на български език.



Издател:
Xing Interactive

Разпространител:
МАРТ БЪЛГАРИЯ АД
тел: (02) 9744951, 9743854 и 9744630
www.mart.bg,
office@mart.bg

ИГРИ ЗА ВСЯКА ВЪЗРАСТ

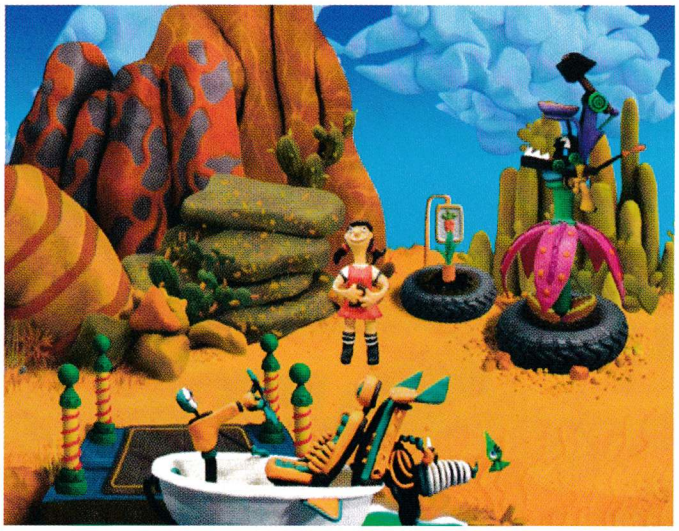
Търсете я в магазините за игри, бензиностанциите и видеотеките.

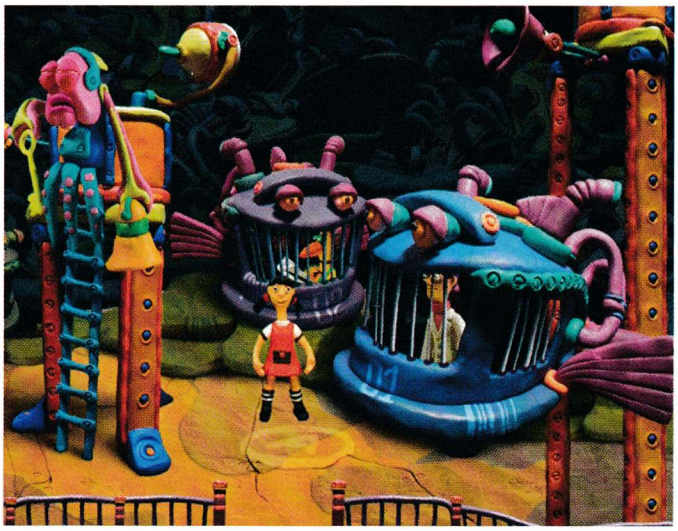
Жанр: **Приключение**
Издател: **Akella / Trickster Games**
trickster-games.com/tanita1/
Излиза: **края 2007-ма**

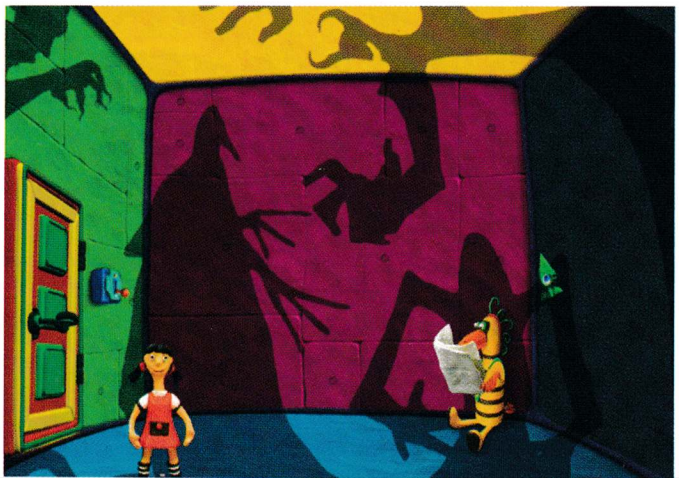
Орлин Широв

Игра от пластилин, в която се говори на пластиранто, за какво ли...

Tanita: Plasticine Dream







Предполагам, че повечето от вас изобщо няма да се впечатлят, ако разберат, че дадена игра е направена изцяло от пластилин. Истината обаче е, че това начинание е толкова тежко, колкото и изработката на игра в триизмерен свят, създаден с последния писък на технологиите. Замислете се, че когато моделите на героите, околната среда и т.н. трябва да се направят ръчно, от пластилин, всеки кадър трябва да бъде заснет поотделно и след това да бъде монтиран. А какво се случва, когато даден персонаж иска да покаже емоция? Дизайнерите прецизно трябва да променят положението на устните на героя, ъгъла на очите му и т.н., след това да го заснемат кадър по кадър и чак тогава да го интегрират в енджина на играта. Започвам с всичко това, защото тази техника за разработка на компютърни игри е абсолютно непопулярна, а в същност е супер яка и атрактивна. Ако никога не сте виждали игра, изработена от моделин, силно ще ви препоръчам да се сдобиете с The Neverhood (виж ретро зоната) - до този момент тя е може би единствената комерсиална геймка, която е излязла изпод ръцете на творците си... буквално. Аз лично не разбирам защо това не се превръща в тенденция или поне защо от 1996 година, когато се появи The Neverhood, досега не сме видели нито един продукт на гейминдустрията, който да използва такъв оригинален метод. Въпреки това,

11 години по-късно

можем да станем свидетели на втората пластилинова игра в историята на гейминга. Амбициозният проект е дело на русналите от Trickster Games и ще се разпространява от вече доказалите се издатели Akella. Въпреки че руската версия на играта се появи преди няколко месеца, международният вариант все още очаква своя голям ден. Tanita: Plasticine Dream ще е приключенска игра, изработена изцяло от пластилин и след това допълнително обработена благодарение на компютърната анимация. Истината е, че тя трябваше да се появи на пазара още към края на миналата година, но в последния момент авторите решиха да издадат само руска версия. Те обещаха, че ще са готови с международния вариант най-късно да средата на 2007 година и въпреки забавянето, геймката не е замразена, а само пренасрочена. Ако трябва да вярваме на издателите, тя трябва да види бял свят още към края на юни, но в такива моменти съдбата на игрите зависи от прекалено много неща, за да бъдат давани точни дати.

Историята

Таничка (Tanita) е малко пластилиново момиче, което въпреки че не е сътворено от плът и кръв, е досущ като едно истинско малко детенце. Една вечер малката Таничка заспива и в сънищата си се пренася на борда на самолет, с който се впуска в околосветско пътешествие. Изненадващо, в най-приятния за момиченцето момент, самолетът аварира и последвалата катастрофа запраща Таничка на странен, тропически уж необятен остров. Оказва се, че тя няма как да избяга и да се спаси от това прокълнато място. Още по-смущаващият факт е, че тя не е единственият затворник на Странния Остров. Именно в този момент ще се включите вие, като Таничка ще бъде изцяло от ваш контрол. Не трябва да забравяте, че тя, както и целият обкръжаващ я свят, е сътворена от пластилин - облаците, морските вълни, както

и всички останали обитатели на острова
Tanita: Plasticine Dream

не е игра за малки деца

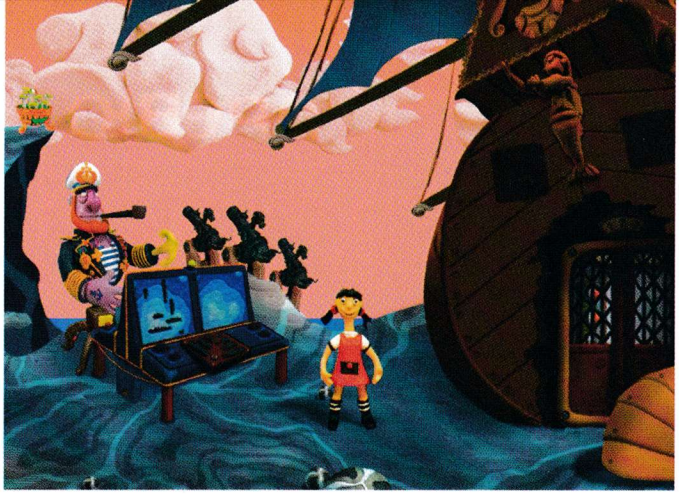
а ще бъде забавление, подходящо за всички възрасти и национални. Първата причина това да е така е невероятното чувство за хумор, което ще ви съпровожда през цялото време. Таничка ще открие, че в сърцето на острова се крие Лош Професор, който пуска Лоша Музика на рибите и така ги превръща в Лоши Създания. Така той иска да изпълни пъкления си план за световно господство, но за негов лош късмет малката Таничка се оказва на пътя му. Тя решава да спаси всички риби и да освободи затворниците на Лошия Професор. Не трябва да забравяте и факта, че Таничка е още малка и не може да говори добре, но въпреки това се оправя сносно в комуникацията си с иначе не говорещи създания като рибите например. Общуването в Tanita: Plasticine Dream ще се извършва с помощта на жестомимичен език, който ще свали бариерите на между културните граници. Това означава, че играта ще бъде еднакво разбираема както за англичаните, така и за французите, иракчаните, руснаците, евреите и т.н.. Разработено средство за комуникация е кръстено

"пластиранто"

вероятно от името на залязващия "универсален" език "есперанто".

Какво да очакваме

- Супер детайлни анимации от пластилин
- 5 игрални свята
- Над 50 игрални местоположения
- Интересни загадки и мини игри
- Великолепно чувство за хумор
- Достъпност за всички възрасти и народи



Ако говорим за приключенията в Tanita: Plasticine Dream, трябва да не забравяме, че цялото действие се развива в съня на малко момиченце, което е добро обяснение за странните и понякога безумни моменти. Авторите обещават вулкан, който има отварящ се капак отгоре, ракета, задвижвана от торти и кексове, както и огромен брой странни и невиждани същества (невиждани от възрастните, разбира се). Докато чакате да излезе Tanita: Plasticine Dream, аз лично ще ви препоръчам да поиграете The Neverhood, независимо дали сте я пробвали преди или не. Това е един прекрасен начин за загрявка в пластилиновия свят, който този път, по обещанията на авторите, ще е много по-детайлен и обширен. Загадките ще са по-интересни, хуморът - по-смешен, а игралното време - по-дълго (въпреки това едва 5-8 часа). Ако всичко първи по план, Akella трябва да издадат международната версия на Tanita: Plasticine Dream до края на юни. Дотогава остава да се любуваме на невероятните картинки от играта и да се надяваме, че няма да се появи причина Таничка да бъде отлагана за пореден път.

Жанр: **MMORPG**
Издател: **NCsoft**
www.playtr.com
Излиза: **2007-ма**

Владимир Тодоров

MMORPG от ново поколение?

Tabula Rasa

Вместо да ви постави в чизмите на вълшебник, който, подобно на повечето MMORPG-та на пазара, избива пълчища от скелети и пъхове, Tabula Rasa – най-новата игра на легендарния Ричард Гариот – ще се опита да предложи нещо по-различно. Нещо по-сайфай, по-модерно, по-оригинално и невиждано досега. Това трябва да ни внуши и нейното заглавие, което на латински означава буквално „чиста табличка за писане" – разговорна фраза, която би могла да се интерпретира и като ново начало. Ново начало за MMORPG жанра. Дали?

Известен повече като лорд Бритиш, създателят на псевдосредновековния свят Британия, Гариот е и основният отговорник за появата на Ultima Online – едно от първите MMORPG-та въобще. Макар и не чак толкова известна фигура, но и не по-малко ключова за развитието на жанра, е и Стар Лонг. Според Гариот това е човекът, оформил ММО жанра такъв, какъвто го познаваме днес. Вместо да се върнат назад към миналото обаче и да създадат поредната игра, която лежи на стари лаври, двамата решават да погледнат напред към бъдещето и да се опитат да променят представите за това какво представляват постоянно променящите се виртуални светове.

Стремеж към различие

"Първоначално Tabula Rasa бе работното заглавие на проекта ни – име, което отразява дизайнерските ни цели", казва Гариот. "Искахме да започнем на чисто... да открием кое точно направи ММО игрите толкова забавни и кое, да речем – не чак толкова." Към списъка с дразнежите, познати на всеки, който някога е пускал подобна зарибявка, можем да причислим (поне според авторите на Tabula Rasa), дългите пътувания, необходимостта да седнеш, за да можеш да се излекуваш и убиването на пъхове и други дребни вредители в ранните етапи от приключението. Разбира се, това би могло да се изтълкува и като отчаян опит да се намери начин, чрез който да се разот конкуренцията като махнеш елементи, станали неразделна част от механиката на всяка подобна игра. Аз специално откривам някакъв особен чар в дългите странствания из Азерот или Средната земя, както и в откриването на нови територии пеш.
А и в никакъв случай не бих искал елфът ми да притичва през някой лечебен храст или захвърлена на земята превръзка и да си възстановява здравето автоматично (макар че в случая с Tabula Rasa нещата ще стоят точно по този начин). Някои от вас може и да не се съгласят с

Въоръжението

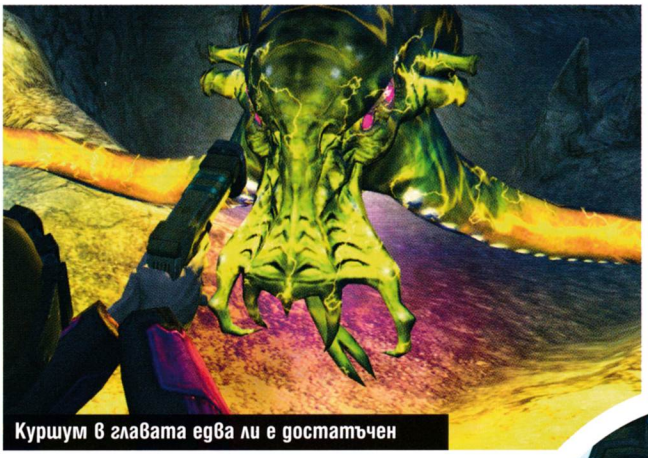
В Tabula Rasa ще открием доста забележителен арсенал от оръжия – вашият герой ще се отбранява със стандартните балистични пуцалки, но едновременно с това ще получи достъп и до специални "магически" атаки. Т.нар. "Logos" умения представляват особени ментални сили, които се подобряват по време на битка и с натрупването на повече опит. Едни от тях ще влияят положително на защитните характеристики както на вас, така и на вашите съотборници. Други ще се отразяват на точността ви по време на стрелба. Трети пък ще ви позволяват да нанасяте повече щети. Магии, редом до бластери? Звучи интересно.

Антагонистите

Далечното бъдеще. Хората са прогонени от Земята от бруталната, безмилостна и безстрашна извънземна раса, известна повече като Бейн. Тя изчерпва ресурсите на набелязаните планети, заразява ги с някаква червеникава и постоянно развиваща се слуз и ги взривява, за да може разпръскващите се в космоса парченца да инфектират и други места. Човечеството е принудено да се оттегли и засели на други отдалечени планети с надеждата да намери съюзници, които да им помогнат в борбата с Бейн. А такива има – незнайна раса обучава оцелелите на полезни сили с помощта на символичния език Елох и вероятно тя е ключът към постигането на така жадуваното отмъщение. И макар че вие едва ли бихте могли да разрешите проблемите на цялата вселена, в Tabula Rasa ще поемете управлението на млад новобранец, и ще му помогнете да се бори за онази кауза, която вие смятате за справедлива.

Опасенията

Tabula Rasa претърпя сериозни концептуални промени, откакто бе обявена. Поне засега превозни средства и битки в космоса няма да има (може би в експанжън?), а играчите няма да могат да обзавеждат своите домове, просто защото и те са били изтрити от работната дъска на Ричард Гариот. Освен това единствено хората ще бъдат игрова раса, когато това MMORPG започне да функционира онлайн. А въпроси като този как точно ще работят „подземията" и колко ще има въобще, все още битуват без конкретен отговор из мрежата. Създаването на предмети и PVP битките пък няма да бъдат толкова важни, колкото някои хардкор играчи биха се надявали, а препоръчителните системни изисквания на този етап са непосилни за мнозина – 3.5 GHz процесор, 2 GB RAM и висок клас видеокарта.


Куршум в главата едва ли е достатъчен

Киборзи вместо елфи - дали ще е добре?

мен и в такъв случай идеята на Гариот ще им се понрави – по-малък свят, по-бързи герои и възможност за телепорт до свой приятел винаги, когато поискате.
Онези играчи, които мразят да търчат до трупа си като призраци, ще се радват да разберат, че когато умрат в Tabula Rasa, ще могат да се върнат в битка максимално бързо, няма да губят инвентара си, нито пък ще имат кой знае какви дългогодишни наказателни ефекти върху себе си (макар че е възможно оръжията и бронните им да се скапят с една идея повече).

Клониране? Моля?

Казаното дотук обаче далеч не изчерпва оригиналността на Tabula Rasa. Благодарение на една изключително плейър-френдли опция например ще имате възможността да "клонирате" свой герой в момент преди вземането на ключово за неговото развитие решение. Когато достигнат пето ниво, новобранците ще трябва да решат дали да станат войници или специалисти. Ако малко по-късно сметнат, че солджърът не ги кефи и искат да видят какво е да се играе с другия клас, може да клонират героя и да започнат с неговото развитие точно оттам, откъдето е трябвало да вземат критичното решение. Така геймърите могат да избират нови пътища за развитие, без да се налага да започват с изграждането на нов персонаж от нулата.

Невиждани сражения

Битките – динамични, но същевременно и тактически, също ще се отличават от тези, които сте свикнали да водите в повечето MMORPG-та. Макар че ще има опция за автоматично прицелване на целта по време на престрелки, често точният ви мерник ще играе съществена роля при уцелването на вашия противник. Маневрирането на героя ви също ще бъде от значение – по този начин ще може да избегнете удар благодарение на своите рефлекси например. Прикрякването пък ще увеличава боеспособността ви, а залягането зад някоя скала ще намали шанса да бъдете засегнати от вражески огън. Все неща, с чиято липса MMORPG играчите са принудени да свикнат. Не и в Tabula Rasa обаче. Нещо повече – изходът от някои сражения ще се отразява директно на света, независимо дали вие участвате в тях или не. Отделни ключови места от Tabula Rasa биха могли да бъдат превземани от компютърно контролираните вражески сили. По този начин те ще изолират достъпа на играчите до NPC-та, даващи куестове, както и до магазините и телепортите. Дори ще обърнат защитната система на селището или базата срещу вас. За да не се случва подобно нещо, ще трябва да помогнете при отбраната на въпросните ключови места като например да откриете космическия кораб, който стоварва постоянно нападащите ви извънземни, и да го унищожите, за да им попречите да се "раждат" отново и отново.

Надеждата умира последна

С интерфейс, наподобяващ повече на шутър, отколкото на стандартно MMO, и с няколко доста свежи и дръзки нововъведения в геймплея, Tabula Rasa би могла и да се превърне в истинска игра от следващо поколение. В миналото никой не повярва на Ричард Гариот, че неговият проект, наречен Ultima Online, ще пожъне успех. Да се надяваме, че дизайнерският му нюх няма да му изневери и този път.

Жанр:	**Стратегия**
Издател:	**Tri Synergy/Chaos**
www.ufo-extraterrestrials.com	
Изисквания:	**P 1.5 GHz, 256 MB RAM, 128 MB Video**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Не**

Асен Георгиев

Ликувайте, дърти геймъри!

UFO: Extraterrestrials

Вероятно повечето от вас не си спомнят, но през далечната 1993-та година излезе UFO: Enemy Unknown. За времето си това беше една от най-добрите игри въобще. Умерената жанрова симбиоза, вълнуващият сюжет и въздействаща атмосфера превърнаха отрочето на Microprose в любимо средство за забавление сред прохождащото гейм общество.
През годините се появяваха нови части на приключението, различни студия осъвременяваха концепцията на играта, но истината е, че едва ли някой ще успее да предложи отново невероятното усещане, което доставяха първите две части на поредицата – UFO: Enemy Unknown и UFO: Terror From The Deep. През 1993-та съзнанието на компютърния маниак беше необременено от десетки, дори стотици подобни заглавия. Тогава идеята, сюжетът, изпълнението и всичко останало в UFO бяха нещо ново.
А както знаете няма нищо по-интересно от това, до което не си се докосвал до този момент.

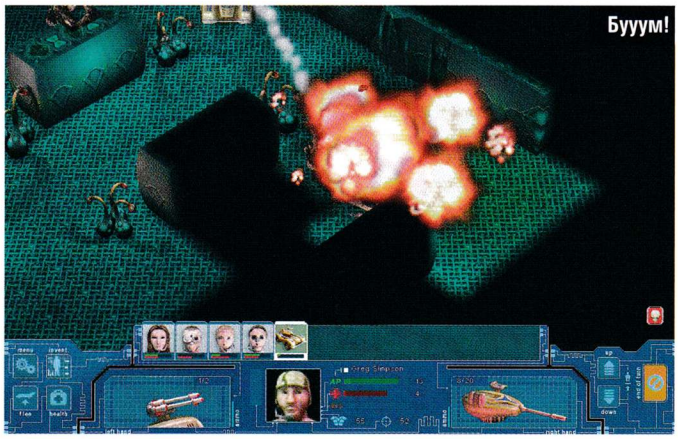
14 години по-късно...

(след официалното излизане на първата игра по темата) чехите от Chaos Concept успяха да завършат своя неофициален римейк, наречен UFO: Extraterrestrials. Не знам какво точно забави толкова много разработката на заглавието, но то се проточи във времето от 2002-ра година, та чак допреди месец. Откъдето и да я гледаме, това си е цяла петилетка. А както знаете, когато една игра се забави повече от година, максимум две, след планирания пусков срок, тогава нещата не отиват на добре. Обикновено тя остарява от техническа гледна точка, още преди да се е появила на пазара. За съжаление точно такъв е случаят и с UFO: Extraterrestrials. Трябва да си призная обаче, че макар и морално остарели, дизайнерските решения ми допадат. Графиката въпреки всичко е изчистена и стилна. Музиката пък от своя страна, въпреки че понесе много критики от колегите в западните издания, според мен е сполучлива. Саундът е решен в техно стил, който придава особен облик на играта, отличаващ я от повечето съвременни заглавия.

Защо е важно да победите злите извънземни

Явно чехите от Chaos Concept не са прекарали петте години на разработка в тежък мисловен процес, свързан с оформянето на качествен гейм сюжет. В интерес на истината историята, която предлага UFO: Extraterrestrials, е леко банална, да не казвам клиширана. Началото на приключението започва в 2020-та година, когато междупланетарния космически кораб Магалеанш се приземява на планетата Есперанза и я колонизира. Минават много години, заселват се множество хора. Изграждат се градове, лаборатории и всичко необходимо за нормално съществуване.
В един момент обаче учените откриват черна дупка, намираща се в опасна близост до Есперанза. Притеснени от това колонизаторите изпращат разузнавателни кораби, които откриват катастрофирал на близка планета извънземен обект. Претърсвайки го, екипажът се натъква на извънземен компютър и зала, пълна със замразени пришълци. Информацията, закодирана в чуждоземния компютър, разкрива, че Земята е била нападната. Атаката е била успешна и пришълците са успели да подчинят цялото оцеляло население.
Разбирайки това, жителите на Есперанза осъзнават, че са последните свободни човеци в галактиката. Впоследствие свикват спешно събрание, на което решават да се бранят и да не позволяват на нашествениците да ги пречупят. За да се противопоставят на заплахата, учените, техниците, военните и обикновените граждани създават Съюз за защита от извънземни сили, който вие ще имате удоволствието да оглавите, попадайки в света на UFO: Extraterrestrials.

Почти като на сафари



Бууум!

UFO *** Detected! Липсваше ли ви този надпис?

Това не е Земята, а колонизираната Есперанза

Ефектите обаче са малко безлични. Нямат нищо общо с плашещите скърцания и крясъци, които ме караха да подскачам от стола си в безсънните нощи, прекарани в компанията на първите две части на UFO.

Класически UFO геймплей

За тези, които са се родили по времето, когато се появи първото UFO, ще разкажа с няколко думи за какво точно иде реч. В общи линии действията се развиват под формата на реално-времева стратегия. На екраните си виждате разделената на райони планета, наречена Есперанза, занимавате се с икономически дреболии, строите сгради и т.н. – въобще неща, типични за RTS заглавие. Във всеки квадрант от планетата можете да построите своя база. В нея пък поставяте различни сгради, правите проучвания и изследвате извънземни технологии, които заграбвате след всяка успешна проведена наземна акция. В общи линии с това се изчерпва този аспект от геймплея. Важно е да знаете също така, че всеки отделен парцел от Есперанза ви носи ежегоден приход. Ако извънземните завземат някой от квадрантите – кранчето с парите секва.

Наземните битки са другият основен геймкомпонент. Те от своя страна се провеждат в походов режим.

Всеки юнит притежава определено количество „екшън точки", от които зависят движенията му. Когато този показател се изчерпа, трябва да дадете право на противника ви да извърши своя ход. За съжаление заедно с приятната атмосфера, производителите на UFO: Extraterrestrials са повторили и основните недостатъци на първообраза. Например сраженията, които се проточват прекалено много време. Вражеските ходове са изнервящо дълги и това в един момент се превръща в напълно реална причина да захвърлите играта. Освен това бойните ви единици са малко като коне с капаци – виждат основно това, което се случва пред тях, а какво става наоколо не ги интересува много. За сметка на това извънземните имат по-голям зрителен диапазон, което им позволява да ви обстрелват от тъмните полета на картата. Но това са добре познати недостатъци, съществуващи още от времето на UFO: Enemy Unknown.

Носталгия, братче

Някои хора не харесват играта. На мен пък ми допада. Наистина е морално остаряла в аудио и визуално отношение. Сюжетът не е от най-оригиналните и като цяло оставя впечатление за нискобюджетен проект. Но въпреки всички тези недостатъци смятам, че трябва да адмирираме Chaos Concept за това, че са успели да пресъздадат UFO атмосферата съвсем автентично, което всъщност е по-важното в случая.

Жанр: **Ролева игра**
Издател: **Reality Pump**
www.2-worlds.com
Изисквания: **P 2 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, XBox360**
Мултиплейър: **Да**

Владимир Тодоров

Два свята, един герой

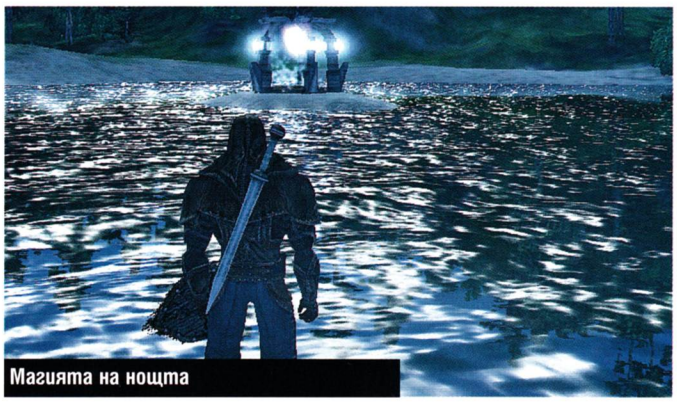
Two Worlds

Да направиш толкова мащабна игра с територия, почти двадесет и пет процента по-голяма от тази на Oblivion, само за година и половина означава, че или си истински гений, или си крал с пълни шепи от другите шедьоври в жанра. Никой не може да оспори факта, че приликата на Two Worlds с гиганти като последните заглавия от поредиците The Elder Scrolls и Gothic (както на ниво геймплей, така и визуално) на моменти е често поразителна. Тази игра обаче въобще не се притеснява от това и гордо се провъзгласява за уникално RPG с гигантски свят, невиждана досега свобода на действие и възможно най-интуитивната бойна система, която почитателите на жанра са виждали. И макар и не всичко от това да е напълно вярно, особено що се отнася до последното изказване, настоящото заглавие е един съвсем приличен опит да се изкопира онова, което направи две мои любими игри/поредици толкова популярни и магнетични.

Черно и бяло

Не обръщайте внимание на името в играта – колкото и да

На нивата


Магията на нощта

По пътя към славата

Сред гъстата гора

Историята

Светът се промени, когато Азираал – богът на войната, падна сразен в една огромна битка преди хиляди години. Дори сега не се знае къде се намира неговата гробница. Тогава орките, загубили своя божествен предводител, бяха принудени да се оттеглят на юг, към пустошта. Сега обаче, след като джуджетата по случайност се натъкнаха на храм, посветен на незнайно божество, расите на света са изправени пред нов конфликт. Орките са готови да подхванат своя своеобразен кръстоносен поход, само и само за да върнат при себе си останките на своя отдавна изгубен лидер.

Междувременно един самотен ловец на глави върви по следите на своята жертва, от която не е получава ни вест, ни кост вече цели три години, откакто родното им селище бе опожарено. Каква ще бъде неговата роля в назряващия конфликт? Вие изберете.

се опитвате, няма да откриете втори свят в нея. Чрез него идеята на авторите е била да обърнат внимание на потенциалните светове, които геймърите биха могли да създадат чрез своите решения. Т.е. тук отново излиза наяве изначалният конфликт между доброто и злото, а на чия страна ще застанете, зависи само от вас. По пътя си ще откриете и множество фракции, а присъединяването ви към една от тях не означава непременно, че не може да видите какво е да работите и за някоя от останалите. Подобна свобода се наблюдава и при развитието на героя ви. Като за начало може да промените външния му вид (макар че в този случай сте крайно ограничени, въпреки доволно големия брой опции). Подобно на Gothic 3 класове няма. Всяко едно умение е достъпно за вас. Въпросът е кое точно ще предпочетете да изучите. По този начин може да превърнете в крадец, магьосник, воин или каквато комбинация между трите решите да направите.

Дий, коньо, дий!

Още почти в самото начало на приключението ви ще може да се сдобиете и със собствено конче. Управлението му обаче далеч не е като онова, с което сте свикнали в Oblivion. Натиснете ли клавиша за напред веднъж, то започва да върви съвсем бавничко и напълно автоматично. Оттам насетне от вас зависи накъде ще го насочите да се движи – наляво или надясно. Задръжте W и то ще се впусне в галоп. От кончето си, освен всичко останало, може и да атакувате – ударите ви, макар и по-бавни, по този начин ще бъдат в пъти по-силни, стига да сте инвестирали достатъчно точки в съответното умение.

Панорамни гледки

Графично Two Worlds е великолепна. Макар и не чак толкова детайлна, колкото Oblivion, тя се държи в пъти по-стабилно от Gothic 3. Просторни поляни с небрежно полюшващи се шарени цветя. Високи планини със заснежени върхове в далечината. Пухкави бели облаци над вас и слънчевите лъчи, процеждащи се през тях. Не всичко обаче е розово.
Дъждът например се изсипва толкова неочаквано, сякаш местният Бог е решил да завърти внезапно кранчето на чешмата докрай (в интерес на истината спира по абсолютно същия начин – слънцето грейва, все едно до този момент не е паднала и една капчица). А анимацията на героя и заобикалящите го гадини най-ясно би могла да се определи с думичката „дървена". Като цяло обаче може да се каже, че визията е задоволителна.

Проблеми с колонките?

Що се отнася до саунда, той вече е друга бира - от онези топлите, които имат вкус на характерни жълти течности. Репликите са озвучени по изключително странен начин с интонации, които могат да накарат и най-въпросителното изречение да заприлича на просто съобщително. За цвят авторите са хвърлили и по някоя отдавна умряла думичка, навяваща спомен за староанглийски, което малко или много помага на Two Worlds да ви пренесе в отдавна забравен, стар, вълшебен свят.
По време на диалози обаче често ще се наложи да си говорите да речем с някоя къща поради простата причина, че камерата се държи супер неадекватно и рядко показва човека, с когото сте решили да си побъбрите. От време на време ще чувате и по някоя гениална реплика на своя герой – например „Ah, rain" по време на дъжд.

Онлайн битки

За разлика от Oblivion и Gothic 3, които се бяха постарали да предложат възможно най-сериозното сингълплейър изживяване и бяха оставили мрежовия режим настрана (за добро, ако питате мен!), при Two Worlds нещата стоят малко по-различно. Тук може да решавате куестове онлайн с приятели, да провеждате двубои помежду си и дори си спретвате свои собствени конни надбягвания.

Присъдата

Накрая стигаме до въпроса: струва ли си да напускаме света на Oblivion и Gothic заради настоящото заглавие? Общо взето зависи. Ако ви е писнало до болка от красивите, но на моменти празни територии в The Elder Scrolls, и от неописуемия лаг, срещу който Безименния трябва да се изправя твърде често по време на своите приключения в Gothic, то тогава Two Worlds вероятно е добро място, където да задоволите жаждата си за още приключения. Ако все още се чувствате твърде привлечени към тези два шедьовъра на ролевия жанр обаче, тогава по-добре изчакайте мъничко, преди да се потопите в този амбициозен, но не чак толкова полиран полски продукт.
Има и друг, компромисен вариант – ако имате достатъчно джобни, че да си позволите плащането на месечни такси за Lord of the Rings Online (и в е писнал WoW), то там ви очаква ново епично приключение, от лапите на което няма измъкване. Гарантирам ви.

DRUMANDBASS MOVEMENT
HMSU.ORG
БЪЛГАРСКА ФЕДЕРАЦИЯ
ПО ЕЛЕКТРОНЕН СПОРТ
PRESENT
OPEN-AIR
SUMMER
FESTIVAL 07
6-8 JULY

БЪЛГАРСКА ФЕДЕРАЦИЯ
ПО ЕЛЕКТРОНЕН СПОРТ

7th Drum'n'Bass Open-air Festvial
6-8.July.07 // Malo Buchino (6 km from Sofia)

with them guests appearin':

DILLINJA (UK)
/VALVE/

DIESELBOY (USA)
/HUMAN IMPRINT/

HAZARD (UK)
/TRUE PLAYAZ, RADIUS/

EVOL INTENT (USA)
/EVOL INTENT, RENEGADE HARDWARE/

FANU (FINLAND)
/LIGHTLESS, SUBTITLES, COMMERCIAL SUICIDE/

CURRENT VALUE (GERMANY)
/FREAK, OBSCENE/

AARON SPECTRE (USA)
/MASHIT,DRUMCORP/

GVOZD (RUSSIA)
/RESPECT FAMILY, RADIO RECORD/

SYZE (USA)
/DEFCOM/

DB (FRANCE)
/FLIGHT RECORDS/

K-mi (FRANCE)
/QUALITY BEATS/

...and the balkans:
Disphonia (Funxion // Greece)
TRG (Citrus, Infamous // Romania)
ILJCHE (MJM // Macedonia)

+ additional selection of the finest BG artists:
Cooh (Position Chrome, H.M.S.U. // BG)
Konspirator (H.M.S.U. // BG)
Mocks (H.M.S.U. // BG)
Acidtrip (H.M.S.U. // BG)
Ogonek (H.M.S.U. // BG)
EXo (H.M.S.U. // BG)
Targy (H.M.S.U. // BG)
Liusy (H.M.S.U. // BG)
Aspect and Presize (DrumRollers // BG)
Digital Soul and Kigami (BG)
Solaris (bassline-bg.org // BG)
Error Beauty (Zvuked // BG)
Stoyan (Magrathea // BG)

bonus activities:
Graffiti art wall; Piercing & Tattoo corner; Guarded camping area; Gaming demonstrations; Visuals contest & showcases; Various sport activities; Table soccer corner; ... more to come;

Tickets price:
till 01.June - **18lv // 9 euro**
after 01.June - **24 lv // 12 Euro**
at the entrance - **28 lv // 14 Euro**
tickets deadline - **5.July**

stores to buy from: Corporide (53 Han Asparuh str., Sofia),Vision (55 Maria Luisa str., Sofia), Dukan Meloman (7a 6th September str., Sofia), club Black Box (5 Pirotska str., Sofia), BreakPoint (72 Gurko str., Sofia), www.hmsu.org (for shipping outside Sofia)

promo stuff located at: http://fest.hmsu.org

NATIONAL FINAL - WCG BULGARIA'07
NATIONAL PALACE OF CULTURE // 07.JULY.2007

OFFICIAL WCG07 FINALS LIVE WITH GUEST TEAMS FROM GREECE AND ROMANIA
AND ADDITIONAL: VIDEO SCREENS, OUTDOOR SOUND SYSTEM, SKATE SHOW, BREAK DANCE SHOWCASE, STREET-BALL COMPETITION, YOUTH FASHION SHOW, LIVE MUSIC BANDS, BODY ART, LIVE AUDIO STREAM FROM SUBURB VENUE, FREE ACCESS FOR EVERYONE

LECTURES & WORKSHOPS
NATIONAL PALACE OF CULTURE // 07.JULY.2007

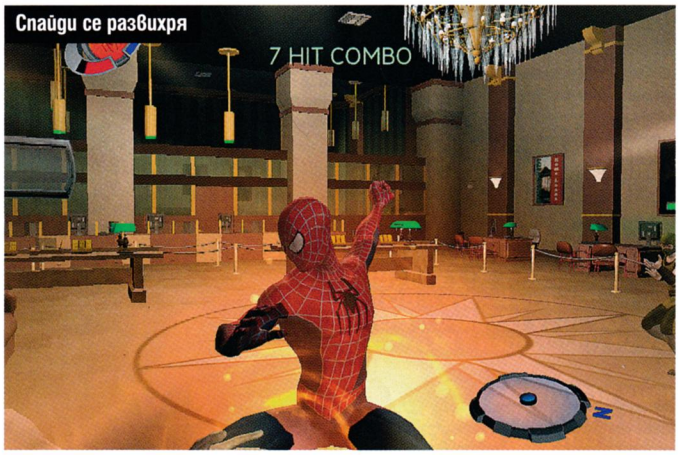
TOPICS: URBAN AND DIGITAL CULTURE, PRO-GAMING, SOUND DESIGN, COMICS & PAINTING, LIVE SETUP AND PRODUCTION SETUP, GRAFFITI, DRUM AND BASS HISTORY & ROOTS CULTURE, GAME DESIGN, NET LABELS & NET PUBLISHING, MULTIMEDIA AND VISUAL ARTS, NET CULTURE AND SOCIAL IMPACT
... OR OTHERS!

Жанр:	**Екшън**
Издател:	**Activision**
www.sm3thegame.com	
Изисквания:	**P 2.8 Ghz GHz, 1GB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC, PS2, PS3, XBox 360, Nintendo DS, Wii**
Мултиплейър:	**Не**

Асен Георгиев

Спайдърмен сюжет, GTA геймплей

Spider-man 3



Спайди се развихря

Демонстрация на сапьорски умения

Алтернативен начин за придвижване

Преди около три години излезе играта Spider-man 2. Спомняте ли си как тогава недоволствахме, защото в сравнение с нейните конзолни братовчеди, версията за PC беше, така да се каже, осакатена. Днес, няколко години по-късно, можем да се радваме, че благините, от които бяхме лишени тогава, са реализирани в компютърната версия на Spider-man 3. На тяхно място обаче се появиха нови проблеми, за които има да се тръшкаме. Като се замисля май на Activision и Beenox хич не им върви със заглавията, отразяващи приключенията на Човека-паяк в PC вариант.

Преди 3 години

конзолните фенове получиха една качествена игра. Тя предложи нелинеен геймплей, купища предизвикателства в комикс стил, заченки на ролеви елементи и прилична графика. За да има баланс в природата, или по някаква друга причина, ние, компютърните маниаци, трябваше да се задоволим с едно подобие на игра. То, от своя страна, ни предложи възможността да убием 4-5 часа в компанията на линейното и обидно лесно паяково приключение. Е, случват се и такива неща, си казахме тогава и зачакахме търпеливо следващата версия на играта. Сега я получихме. И да си призная, наистина в нея са имплицирани всички онези благини, на които конзолните фенове се наслаждаваха преди три години. По същество Spider-man 3 представлява екшън приключенска игра, реализирана в GTA стил. В паяжината на нейния геймплей са обвързани десет различни сценария, в които можете да се гмурнете. Обикаляйки сравнително големия виртуален град, ще се изявите като същински комикс герой, спасявайки бедното и беззащитно население от набезите на освирепели бандити. Освен това, сритвайки задниците на лошковците, ще трупате специални точки, които подобряват хипер-мега-ултра супергеройските ви умения.

Всички обичат Спайди...

Любимецът на народа визуално изглежда доста добре. Разработчиците от Beenox са се постарали да изпъкват и найдребните детайли от аполонската мускулатура на ученолюбивия фотограф Питър Паркър. В интерес на истината и някои от другите супергерои са пресъздадени прилично – Сандмен и Ню Гоблин, които можете да видите и в новия филм по темата, изглеждат почти като истински, както се казва. От друга страна, случайните персонажи – обикновени престъпници, граждани и беззащитни жертви, не притежават особено лицеприятно излъчване. До тази ситуация вероятно се е стигнало, за да се щадят хардуерни ресурси, но имайки предвид изискванията на играта се замислям, че може и да не е това основната причина.

Екшън приключението Spider-man 3 започва някак хаотично. Изведнъж попадате в света на комикс-героя и без да получите особено подробна представа за това какво се случва около вас, започвате да се шматкате напред-назад из града. Може би точно това е идеята на производителите – да създадат подобна на GTA игра, по атмосфера и геймплей стил. Ако това се цели, можем да приемем, че всичко е окей, но лично на мен тази неориентираност някакси

не ми се нрави. Хубаво е да има свобода и нелинейност, но поне преди това да се изгради обща представа какво аджеба се случва. Струва ми се, че производителите са действали малко прибързано – създали са града, разделили са го няколко части, в които виреят различни разбойнически групи, по подобие на The Godfather: The Game; развили са няколко добре познати комикс сюжета и толкова. За да се осъществи обаче връзката с филма, създателите са акцентирали на интригата с Ню Гоблим и Сандмен.

Екшън & акробатика

Дойде време да обърнем внимание на кютека в Spider-man 3. Първите ми впечатления от играта в това отношение бяха по-скоро положителни. На пръв поглед ми се стори, че битките са интензивни, изпъстрени с разнообразни акробатични движения и зрелищни удари. След известно време обаче осъзнах, че те всъщност са поскоро скучни и еднообразни. Движенията на Човека-паяк са супер, но съпротивата на противниците никаква я няма. А натискайки бутона, който активира специалното умение на Спайди да забавя времето, ставате почти недосегаеми. Групички от по 5-6 противници се гърчат в предсмъртна агония минутка след като са се изпречили на пътя ви, а най-лошото е, че това се случва без особена мисъл от ваша страна – просто скачате между тях и започвате да кликате на поразия. Естествено, ако мачкате повече гадове, ще получавате добре познатите на конзолчиците бонуси в ролеви стил, чрез които ще подобрявате различни характеристики, ще заучавате нови умения и ще ставате още по-силни.

Почти невъзможно

е да се движите адекватно с помощта на стандартен кийборд. Така че, ако искате да се възползвате максимално от възможностите на Човека-паяк, ще трябва да се сдобиете с джойпад. Но едва ли някой ще се учуди от това, след като вече сме свикнали да очакваме недоработен продукт що се отнася до тази поредица и тези производители. За да бъде картинката пълна, ще ви спомена, че освен проблема с управлението, съществува и такъв с камерата. Тя на моменти е способна да ви изкара извън нерви с безумното си движение. И ако за сакатото управление може да се търси причината в първоначалното конзолно проектиране, то не знам на какво друго, освен некадърност, може да се дължи неадекватната гледна точка.

Spider-man 3 наистина предлага нещо, което се случва за първи път – възможността да се преобразите в черния Спайдърмен. Нахлузвайки новия костюм, Паркър става значително по-силен, по-бърз и издръжлив. За сметка на това обаче, ако прекалите с използването му, рискът съзнанието ви да бъде превзето от чуждоземната субстанция нараства. Честно казано това, че можете да джиткате с тъмната страна на Човека-паяк, определено е позитив, освежава донякъде геймплея, но никак не е достатъчно, за да изкара играта на повърхността.

Пънковете на сапун!

Винаги съм искал да разбера какво има там долу...

+

- Можеш да "летиш"
- Наличие на комикс-герои
- Ако скочиш от висока сграда и не натиснеш нищо, можеш да видиш как Спайди се размазва като палачинка

графика
звук
геймплей

5.0

–

- Хаотичност
- Ниско ниво на трудност
- Прекалено високи хардуерни изисквания, с оглед на това, което предлага играта

Жанр: **Екшън/ролева игра**
Издател: **Sky Fallen/1C**
www.dawn-of-magic.com
Изисквания: **P 1.6 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Лили Стоилова

Случвало ли ви се е да гледате един и същи филм повече от веднъж и пак да ви хареса?

Dawn of Magic

Някога, много отдавна, в далечните времена преди Мерлин, преди Гандалф или Хари Потър, преди всичките ни познати магьосници да се класират в дебелите исторически книги, имаше един университет. Той беше много подобен на Хогуортс и там дванадесет школи по магьоснически изкуства обучаваха своите последователи от самата зора на магията. Точно там щеше да се роди едно от първите имена, което щеше да дамгоса магьосническата история със своето неизличимо присъствие – вашето.
Дали тези, които щяха да си ръфат магьосническите шапки от яд заради вашия успех, щяха да са добри или зли, разбира се, зависеше изцяло от вас (за по-дипломатичните герои тип "фурнаджийска лопата" съществува и неутрална страна).
Едно обаче беше ясно – Модо, местният злодей, бе решил да се бъзика с вселенския замисъл за вечна хармония, искаше да заличи всички раси, да накара света да коленичи пред него и да целува миризливите му сандали. Вие, разбира се, не можехте да останете безучастни пред такава оферта.
Преди обаче да ви върна към изкусителната гледка с мазолестите крака на Модо, която, сигурна съм, сте визуализирали в съзнанието си съвсем натуралистично, е време да уточним още нещо:

Кой ще сте вие?

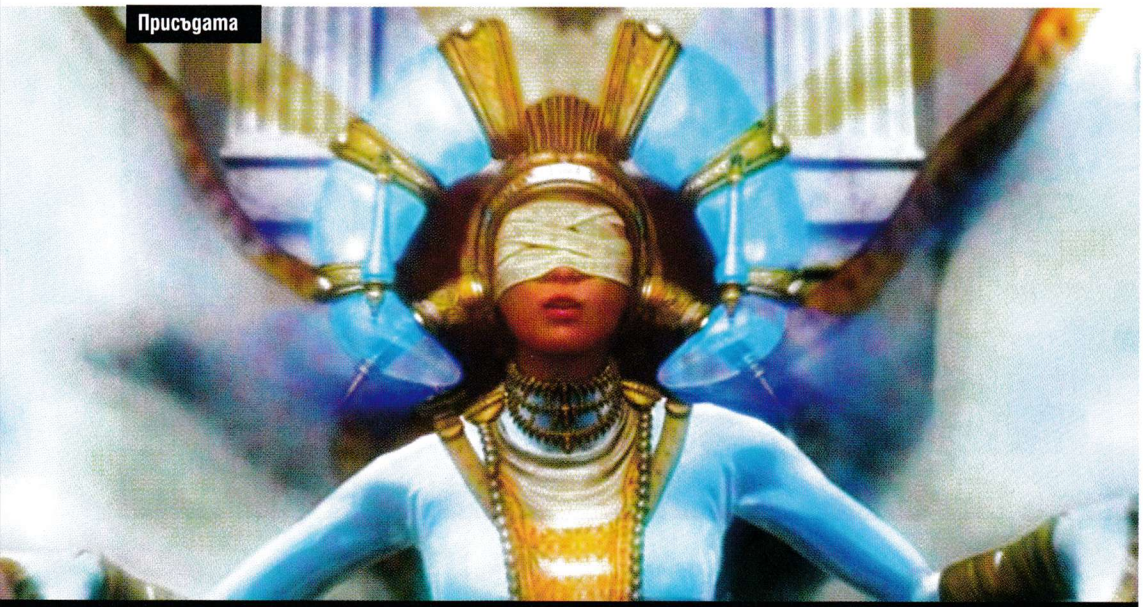
Можете да избирате измежду четири варианта. Най-добре изглеждащата и моя лична фаворитка е циганката. Тя е нещо като събирателен образ, който съдържа уменията на другите и не залита в крайности.
На второ място бих поставила момчето – зубър, чийто ум е по-остър от вражеските оръжия и може да научи всички заклинания със завидна лекота. Уви, обаче природата компенсира интелекта му с липсата на физическа сила.
Можете да изберете и монаха, който с две ръце гласува за грубата физическа сила и който най-много се пали по масовите кланета. Последна в списъка ни, но определено първа по неочакваност, е следващата ни героиня – жената на пекаря. Даммм. Това е една тантуреста дама, която обича да посича опонентите с брадва и общо взето се вписва в стереотипа за джудже, но обича да носи бяла престилка и всеки миг очаквате да ви поднесе тава топли меденки, които е приготвила някъде в паузите, докато не си бръсне мустаците.
След като сте си избрали герой, обикновено от вас се очаква да го усъвършенствате в дадена насока. Тук е една от приятните изненади в тази игра. Независимо кого предпочетете, можете да го усъвършенствате в каквато насока си решите. Така се получават много и интересни комбинации. Можете например да специализирате Водни стихии и или пък Огън, където да запращате огнени кълбета по опонентите си.
Последното си е просто наслада и по време на битка се чувствате като на отдих сред природата.

Сраженията

са доста съществена част от играта. Вдъхновени от Diablo, авторите на играта ще ви хвърлят в mouse-click мелета, където неизчерпаеми вражески орди бълват помия отгоре ви, а вие откъсвате отделни единици, примамвате ги да се отдалечат и им пукате кратунката, когато сте на достатъчно безопасно разстояние от аверите им. Най-популярният метод за сеене на разруха е магията. Като интересното тук е, че можете да комбинирате отделните заклинания, които сте заучили и това ги прави много по-ефективни.
Опонентите ви са много разнообразни и интересни на вид, но много хора се оплакват, че не са достатъчно умни. Както и да е, аз не мога да ги очерня така, защото някои образи ми станаха крайно симпатични и просто съм пристрастна. Да вземем например гигантските термити, които след първия ви удар падат по гръб, а после някак сънено и неразбиращо търкат очета и се протягат.... И бу-у-ум! Изневиделица им пращате довършващия удар. :) Симпатични ми станаха и гоблините, които разкриват позицията си от километри, защото кашлят издайнически, като че имат стари белодробни проблеми...

Милисекундите, в които не се биете

Съществува една основна сюжетна линия, която следвате, но както обикновено, освен главните задачи, в играта имате и по-маловажни такива. Можете например да гоните престъпници, да помагате на хората или пък да им пакостите. Има много задачи, които се възнаграждават със злато. Разбира се, има и луд item-hunt за желаещите и състезания – например задачи, изискващи бързина (с countdown). Има и моменти, в които можете просто да побъбрите със селяните (уви, по-голямата част просто повтарят едно и също и са яко безлични) или да се пазарите с търговците. Не е изненада, че



There shall be just you and your memory, Modo. Only death can heal your soul.

Земя, жадна за кръв

Злощастна буболечка

Светлинно шоу

можете и да ъпгрейдвате екипировката си, да използвате руни или различни материали, с които да обковавате предметите и да засилвате мощта им. Можете да посветите времето си и на изследователска цел. Интересно е дори просто да се шляете и да разглеждате, докато почти неволно избивате опоненти. Ще преминете през пустини, джунгли, подводни, зимни пейзажи и дори през адските дълбини. А атмосферата ще ви очарова, променяйки се и редувайки нощ и ден (е отново не мога да кажа, че е оригинално, но все още се котира).

Last Chapter

Казват, че четвъртата световна война ще се води с копия и камъни, защото цивилизацията ще си е видяла сама сметката дотогава. Чудя се обаче дали достатъчно хора са се замисляли, че третата май се води в момента – с мишки, много хъс и здрава интернет връзка. Реално погледнато DOM е само една от битките в тази война и много хора предпочитат да дадат своя принос, подкрепяйки други заглавия.
По принцип играта е по-често оплювана, отколкото харесвана, което се дължи най-вече на липсата на оригиналност. И все пак, дори нагазвайки солидно във всички фентъзи клишета, за мен тя някакси успява да удържи фронта и ми стана интересна и симпатична. Много играчи се оплакват и че често са се чудели какво следва да направят и били объркани. Според мен обаче дневникът, в който записвате hint-ове, беше достатъчно ефикасен. Много хора не харесват и това, че има известна доза монотонност в геймплея... Изобщо доста хора не харесват доста неща.
Аз обаче мисля да наклоня везната към нещата, които на мен ми харесаха.:-) Играта предлага разнообразни магии и комбинации, приятна макар и неоригинална история и епична атмосфера... Препоръчвам ви да опитате.

TICKETSTREAM BULGARIA
Е ПЪРВАТА ПРОФЕСИОНАЛНА ПЛАТФОРМА ЗА ПРОДАЖБА НА БИЛЕТИ В БЪЛГАРИЯ

ЧРЕЗ САЙТА НА КОМПАНИЯТА www.ticketstream.bg МОГАТ ДА СЕ ЗАКУПУВАТ ЕЛЕКТРОННИ БИЛЕТИ ЗА НАЙ-ГОЛЕМИТЕ СЪБИТИЯ У НАС И ДА СЕ РАЗПЕЧАТВАТ НА ОБИКНОВЕН ПРИНТЕР.

ЗА ТЕЗИ, КОИТО НЕ РАЗПОЛАГАТ С ВЪЗМОЖНОСТТА ДА ПАЗАРУВАТ ОТ ПЕРСОНАЛНИТЕ СИ КОМПЮТРИ, TICKETSTREAM ИЗГРАЖДА МРЕЖА ОТ МЕСТА ЗА ПРОДАЖБА НА УНИВЕРСАЛНИ БИЛЕТИ.

www.ticketstream.bg
TICKET STREAM
ВАШИЯТ ПОРТАЛ КЪМ СВЕТА НА БИЛЕТИТЕ

СОФИЯ
Магазин "Piesio Computers"
ул. Ангел Кънчев 5
Туристическа агенция "Лидия Турс"
ул. Хан Аспарух 22
Туристическа агенция "Устрем 97"
Sofia City Center, бул. Арсеналски 2
Магазин "На тъмно"
ул. Иван Вазов 13
Клуб "Строежа"
Студентски град
Trip House
ул.Цар Иван Асен 52
Ticketstream Bulgaria
ул. Цар Самуил 50
EDEN Travel
ул. Шандьор Петьофи 65
Магазин за мобилни аксесоари
ул. Виктор Павлов (Алея на услугите)
до метростанция Вардар
Алтернатив Мол Green Center
Добринова скала 42, ет. 2
Call Center New Express
ул. Акад. Борис Стефанов 1

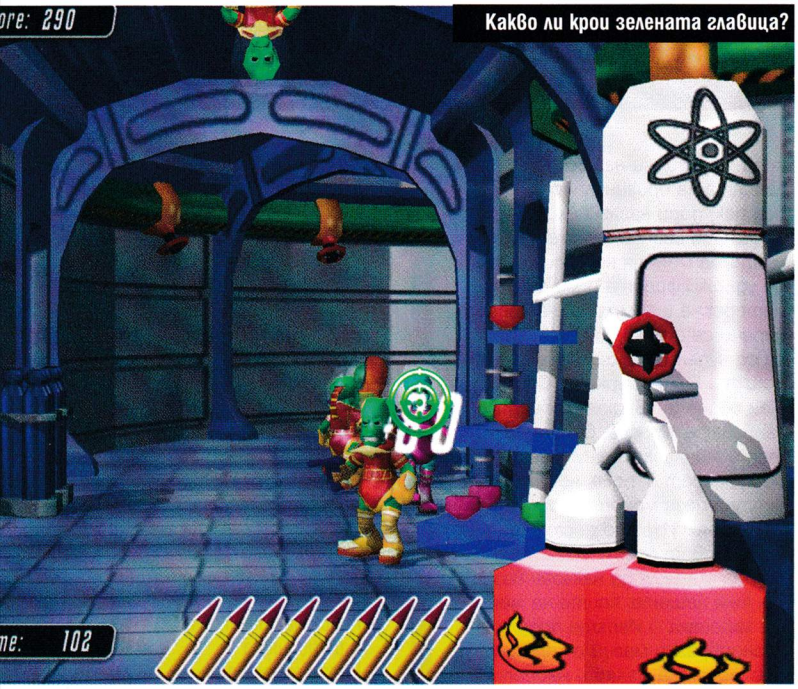
БУРГАС
Магазин за мултимедии "ManiCo"
ул. Левски 7 (тунела)
ВАРНА
Магазин "На тъмно"
ул. Воден 18
ВЕЛИКО ТЪРНОВО
Магазин "На Тъмно"
ул. Стефан Стамболийски 57
ДОБРИЧ
Магазин "На тъмно"
ул. Независимост 1
ПЛЕВЕН
Магазин "На Тъмно"
ул. Дойран 144
ПЛОВДИВ
Магазин "Music Centar"
Ул. Отец Паисий 5
РУСЕ
Магазин "На Тъмно"
ул. Г. Раковски 13
СЛИВЕН
Магазин "Music Mania"
Ул. Цар Освободител 16
СТАРА ЗАГОРА
Магазин "На Тъмно"
Търговски център Сити, ул. Гладстон

Жанр:	**Арkaga**
Издател:	**Encore Software**
www.encoresoftware.com	
Изисквания:	**P 1 GHz, 128 MB RAM**
Брой CD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Не**

Георги Панайотов

Groove is in the heart, baby

Alien Disco Safari



Какво ли крои зелената главица?

На времето имаше една сладка игричка с непроизносимо немско заглавие. Моорхух, Мърхъх, Мор-кво. Както и да е - швабският никога не ми е бил сила, а манията им към писуах и шайсе еротика ме отказа от алтернативите методи на научаването му (thx to Cartoon Network foh mah english). Та целта на игрицата беше простичка - трябваше да се трепят кокошки, гугутки и други пилци за норматив. Нямаше босове, нямаше история, нямаше някакви скрити пинизи. Просто сядаш на PC-то и се стараеш да превърнеш колкото се може повече пернати в заготовка за дюнери за 2 минути. Щастливо и дебилно в общи линии - геймквивалентът на чоплене на семки в тежък следобед и бъркане в носа. А всяко момче знае, че задълбоченото издирване на необозримите тайни на лявата и дясната ноздра (не е задължително да се спазва точно тази последователност) са едни от най-сладките мигове в живота.

Историята... да, бе!

Американците в своята грандомания винаги са си мислили, че всичко при тях се случва за първи път, че откриват Америка едва ли не (хе-хе-хе). Та към края на 70-те янките изстрелват в космоса сателит, носещ в себе си посланията на човечеството и неговата музика. Нали се сещате - "Не убивай", "Мий си зъбите редовно", "Дърпай котката за опашката само в събота и неделя... не, котката казах, какъв е тоя кон... и о боже, ТОВА НЕ Е ОПАШКАТА МУ!!!". И тъй като това беше YMCA ерата, нямаше Бритни, нямаше Nsinc (а Азис дори и Васко Педе*аса не е бил). Имаше диско, йей бейби! Големите "афро" прически, шашави панталонки с невъзмутимо големи крачоли и мацки с имена тип Лусил ВаВаВууум. И... LSD в индустриални количества.

Но в един момент се изтрисат извънземните. Ехаа, треперете смъртни, бягайте към хълмовете, спасявайте децата и плазмените телевизори. Но лошите ейлиънци имат само една цел - да се надрусат здраво и да поденсят диско, йеее! Всъщност срещам сериозни трудности да изразя в текста правилната тоналност на цялото преживяване. Трябва да обсъдим с колегите опцията за видеоревюта.

Тендовагинит, о не!

Предстои ви зверска кликомания: също като в Морхун(гнь) пред вас има едно скролващо се прозорче с някакъв сетинг - лаборатория, пирамидите в Гиза, Газа и Г*за (последното е едно особено неприветливо местенце в края на река Ефрат). На него започват да пъплят всякакви безумни зелени сволочи. С мегакретенски усмивки и усмивчици, взети от реклама за паста за зъби "Флурогриз" (за истински пембени венци). Отпуквате ги с квото падне, като чат-пат се отключват разни бонуси под формата на различни оръжия. Ама в началото е голям гърч - трябва да се прицелвате, че и всеки куршум отделно се цъква с пистолета - така че болката в ставите, главата и малката розова пъпка на коремчето са гарантирани.

Най-любим ми стана лазерът - цъкваш и задържаш бутона на мишката, докато ръката ти успешно конкурира мускулните спазми на дърт наркоман в абстиненция. Ама накрая имаш яко точки. Всяко ниво има праг, който трябва да достигнеш. Готино е, че разни интеракции с околната среда ти носят повече благини. Боцни Сфинкса в нослето, за да изпържиш гадта под него - double Pwnage. Ама това с носа на Сфинкса си е гнъсна плагиатщина от Астерикс и Клеопатра, да ме прощават. Чат-пат ще отстрелвате налитащите извънземни тарелки (нищо вкусно в тях, но на форма мязат), без да се тревожите за амуниции, презареждане и т.н. прекалено мозъкоизстискващи дейности.

Всъщност играта е прекрасно олд скулл забавление, лишено от всякаква модерна помпозност, и предлагащо точно толкова философско съдържание, колкото и предизборна кампания за Баш Кравар (Гюро Пипилянкин) в село Горно Мъдарци (популярно с производството на големи орехчета). И предлага доста повече екшън от краткото размятане на поздрави към роднини и чаши с долнопробна ракия от въпросните избори.

- Лека и забавна
- Добър еквивалент на процеса "ташакодрапане", когато няма какво да правите
- Groovie Daddy`O

графика
звук
геймплей

3.0

- Тендовагинитна опасност
- Не, наистина - после нищо не можете да правите с китката си
- Нискобюджетен шит, за който се искат КООЛКО! - 19 долара, егати!

МЕГАЛАН Network

ВИСОКОСКОРОСТЕН ИНТЕРНЕТ

968 9000

WWW.MEGALAN.BG

Скорост чужбина 5Mb (640KB) Скорост България 5Mb (640KB) Трафик 3GBytes	ТРАФИК СТАНДАРТЕН 20	НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН 25	Скорост чужбина 2.5Mb (320KB) Скорост България 20Mb (2.5MB)	Скорост чужбина 3.7Mb (480KB) Скорост България 30Mb (3.7MB)	НЕОГРАНИЧЕН СПОДЕЛЕН** 40	Wi-Fi HOME*** 40	Скорост чужбина 4Mb (512KB) Скорост България 15Mb (1.8MB)
Скорост чужбина 2.5Mb (320KB) Скорост България 20Mb (2.5MB)	НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН СПОДЕЛЕН* 30	НЕОГРАНИЧЕН СТАНДАРТЕН 40	Скорост чужбина 5Mb (640KB) Скорост България 40Mb (5MB)	Скорост чужбина 6Mb (768KB) Скорост България 40Mb (5MB)	НЕОГРАНИЧЕН РАЗШИРЕН 65	НЕОГРАНИЧЕН ЕКСТРА** 100	Скорост чужбина 7.5Mb (960KB) Скорост България 40Mb (5MB)

* Тарифата позволява включване на 2 компютъра
** Тарифата позволява включване на 3 компютъра
*** Тарифата позволява използване на безжично устройство без допълнителни ограничения

1+1=3

Предплатете два месеца при включване и получете три.

Промоцията важи само за нови абонати на неограничени тарифни планове. Предплатете две първоначални месечни такси и получете един безплатен месец. Важи за всички квартали.

ПРОМОЦИЯ

Промоция Wi-Fi

Изберете тарифа Wi-Fi Home и получете безплатно безжичен рутер Netgear WGR614 с осигурена поддръжка от Мегалан Нетуърк. Промоцията важи само при сключването на едногодишен договор.

0800 18 400* 0800 20 400** 0885 011 000

* безплатен за абонати на БТК ** безплатен за абонати на Мтел

София, Студентски град, ул. Йордан Йосифов 4, Бизнес Център Мания, ет. 2

Жанр: **Ролева игра**
Издател: **1C Company**
http://int.games.1c.ru/attt/
Изисквания: **P 2.4 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Лили Стоилова

Обединявай и владей!

Ascension to the Throne

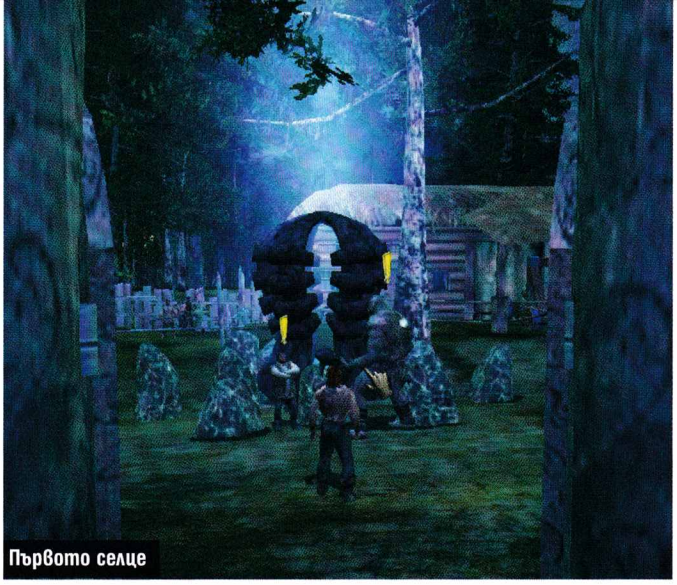
Когато влезе в поредния град, рижата канара, по чиито напомпани до пръсване мускули можеше да се преподава анатомия, се бе приготвила за поредната доза от недоверие и присмех. Трудно бе да убедиш воините, че един полугол бабаит без нищо ценно по себе си, всъщност е велик крал, владял всичко. Особено като прибавим към това и мълвата, че всички от кралското семейство са избити.
Днес обаче нещата бяха по-иначе. Мълвата, която бе изпреварила татуираното ни момче, беше друга. Отдалеч бе дошъл непознат герой, който обединява под своя флаг всички нови територии и всички васали вече го зачитаха като върховен владетел. Малко по малко той бе убедил Конрад, поданиците от замъка на Гилбърт, бе спечелил уважението на гладиаторите и дори оглави войските на непокорните амазонки – гъвкавите и бързи жени-воини с излишество сексапил. Слава на героя обаче не бе помогнала на воините да вземат правилното решение и да се присъединят към него. Най-често само ги бе подготвила за неговото идване и те бяха просто по-многобройни и по-силни. Изкачването на трона, който му принадлежеше, както винаги зависеше само от него.
Това беше в общи линии

първата част от историята

развиваща се в новата игра на руснаците от 1С Company. Уви и тя, както предходната им рожба, не е благословена с оригиналност, но отново е на приемливо ниво и е приятно фентъзи, предназначено за убиване на време и множество чудовищни орди. Към цялостната фабула ще вметна, че боецът ни е загубил всички свои приятели, роднини и привилегии в началото на приключението и започвате от кръгла нула. В началото дори се биете с голи ръце (което между другото е разбираемо, като се има предвид, че се размотавате полугол). Тази нерадостна съдба ви спохожда след предателството на мазна твар от кралския двор, разбира се успяла да се уреди с близък до вас и авторитетен пост. Когато нахлуват вашите зложелатели, изведнъж – пуф! Материализирате се в някакво отдалечено селце с помощта на магическа сила и дори сам в началото не сте много наясно как е станало това. Тази магия обаче е истинската причина, а не само извинение за вашия безпардонен екхибиционизъм – при нейното изпълнение бронята ви се разпада на парчета (айде, ходи обясняваи после как стават тия неща и че не е това, което изглежда)
В най-съществената си част играта се състои от шматкане из различни отдалечени крепости из разни горички, тревички и ручейчета и от

turn-based стратегически битки

повлияни от класическо RPG развитие на героя ви.
При сраженията можете да имате до десет вида бойци в отделни групички, максимум до десет в батальон. Основното правило е, че главният герой не бива да умира, другите единици са прежалими. :-) В самото начало се биете, разбира се, с много слаби единици – селяни. Тогава и вие сте доста немощен и основната цел е да не се гътнете. С хода на играта обаче изведнъж се развивате и ставате хипер бабаит и то не само визуално – даден момент вече ни стрели, ни копия, ни магийки ме ловяха. Тогава обаче се намесват разни „помощници", които трябва да ви придружават за различни задачи и също трябва да оцелеят и много гадно ви правят сечено напук на вашата непобедима войска от амазонки. В крайна сметка, разбира се, ги скатавате отзад и с повечко бързина уреждате въпроса...
В битките е важен и RPG-елементът, за който споменах. В общи линии си избирате един стил на бой и героят ви става направо непобедим в него. Трябва да си призная, че никак не се старах да балансирам персонажа си и въпреки всичко нещата се получаваха доста успешно. Моят личен избор беше магията, а не физическата сила. Подплатена с добри стрелци, армията ви е доста устойчива и дори не си почивате между битките. За мен беше доста приятно то-


Първото селце

Армията задобрява

Островът на Едуард

А дали има мечки в пещерата? :)

Пешките, които няма да се превърнат в царици

Преговори

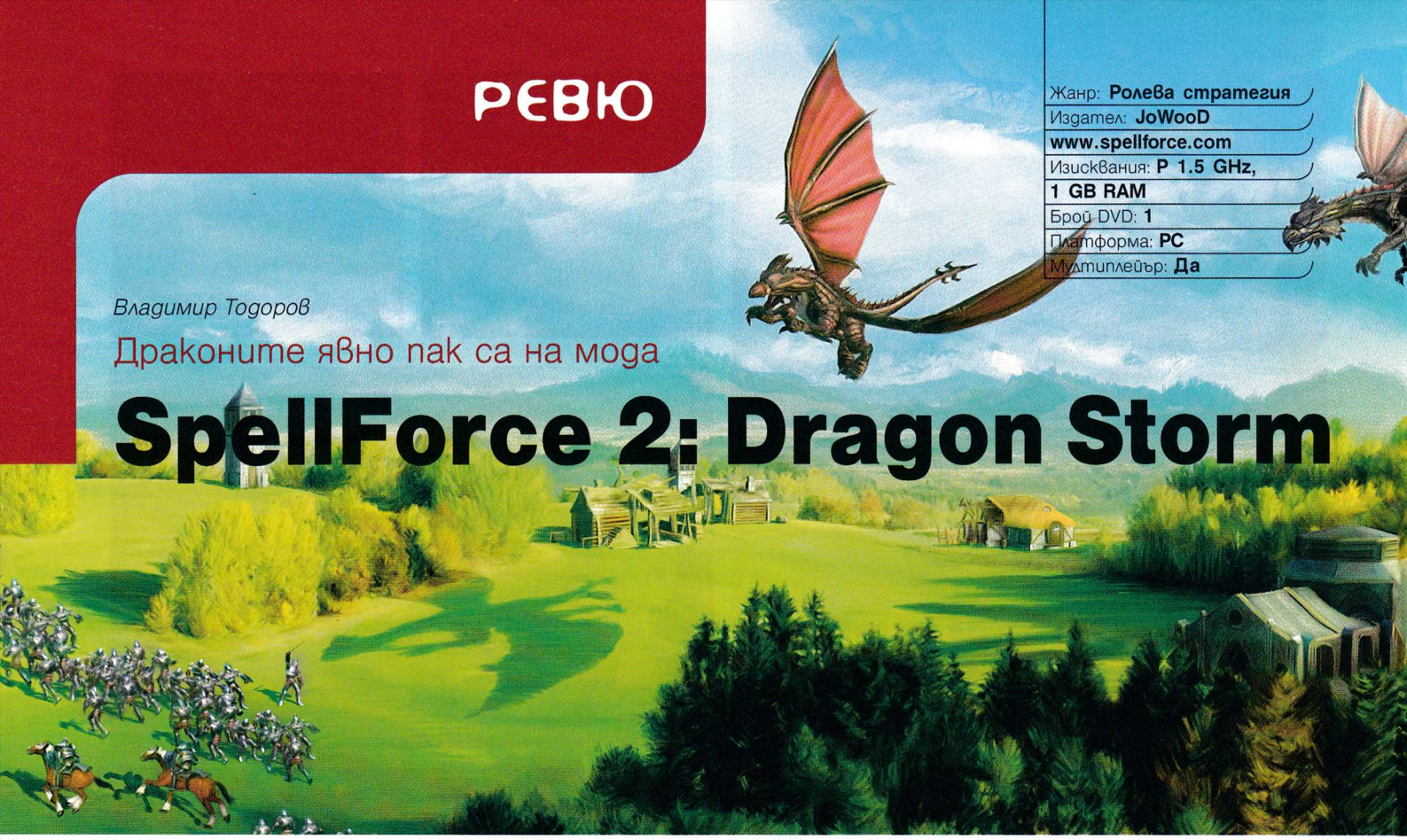
ва, че има и

странични куестове

освен, разбира се, очевидния explore-елемент. В зависимост от действията си можете да повишите например показанията за интелект или авторитет. Или пък да попаднете в битка, на края на която да сте с увеличена физическа сила. Има и моменти, когато ви ментосват яко – помагате на някой, а той ви прецаква. Така че и винаги да сте милички, пак ще берете ядове.
Като по-запомняща се задача определено държа да спомена тази с пирамидата. Някъде между селцата има една постройка, доста подобна на тези на маите. Кръстосвайки първата карта, се натъкваме на нея и събирайки информация от различни крепости, разбирате, че има една древна легенда, свързана с нея. Много от маговете не вярват в нея, но според помладите, ако научиш трите магически думи и реда, в който да ги кажеш и отидеш там в полунощ, ще получиш някаква огромна сила, надвишаваща човешкото въображение. Какво да ви кажа – аз в крайна сметка си поиграх и го изпълних :-) Успех >:-D. Третият елемент в геймплея (освен битки и куестове) е

explore-факторът

Тук си създадох голяма забава, наблюдавайки как нашето момче чете табелите в гората. Авторите са сложили един надпис на всичките :-). Хубавото в случая е, че въпреки това героят ни успява да разчете различните имена. Е, дори и да не беше така, винаги имате карта, разбира се, и честичко ще я използвате в началото. Хубавото е, че има и портали, които можете да задействате, след като веднъж ги достигнете и после използвате телепорт до дупка. И точно когато и това ви писне много (да тичате от един до друг телепорт), ще можете да научите и специална магия, с която използвате телепортите, без да сте до някой конкретен портал. Дори и тогава обаче трябва да тичате от портала, при който сте се появил, до вашата желана точка. Много се чудя каква финална оценка да дам на тази игра. Като цяло – визия, звук и геймплей няма някакви непоносими недостатъци, от друга страна и не блести с нищо. Не е обаче и безлична. В крайна сметка дори ми беше приятно да я разцъквам. Не искам да я прехвалвам, но ако подходите достатъчно непретенциозно, е приятна. В даден момент преодолях първоначалното впечатление за посредственост и наистина се зарибих.



Жанр:	**Ролева стратегия**
Издател:	**JoWooD**
www.spellforce.com	
Изисквания:	**P 1.5 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**

Владимир Тодоров

Драконите явно пак са на мода

SpellForce 2: Dragon Storm

Понякога си мисля, че SpellForce спада към онзи тип игри, които имат проблеми със своята идентичност и сегиз-тогиз страдат от шизофрения. Тя като че ли не е напълно наясно със себе си: аджеба RPG ли е, RTS ли е и доколко би искала тези два жанра да се преплитат в нея като цяло. Особено соловата кампания. Да речем експанжънът The Order of Dawn бе повече RTS ориентиран, докато, ако говорим за Shadow Wars – той си бе харесал повече ролевите елементи. Dragon Storm пък направо се е влюбил в тях. Това не винаги е нещо лошо, но няма как да не ме накара да се замисля дали и разработчиците честичко не се чудят какво точно трябва да представлява тяхната игра. Така че, ако си падате повече стратегиите в реално време, може би е хубаво да потърсите нещо друго, в която да се вкопчите в свободното си време. Още сега. Не търсете обаче в настоящата игра и следващия Neverwinter Nights, защото няма да го откриете.

Но да не избързваме с присъдата, нека видим какво точно предлага този драконов експанжън.

Разпадът на един свят

Сценарият в тази фентъзи поредица никога не е бил слабото й място, а Dragon Storm не прави изключение от това правило. Понякога обаче историята е твърде засукана, като че ли излишно усложнена, хаотична и разпокъсана. Тя е разказана отчасти в кратки писания по време на лоудинг екрана, отчасти в десетките редове текст, качен на сайта на SpellForce. Т.е. ако искате да сте в час с всичко, случило се или случващо се, трябва да четете де-що ви падне и да имате наистина добра памет. Или просто да си водите бележки.

Накратко: вероятно си спомняте, че вълшебният свят Ео бе разпокъсан на отделни територии, реещи се във въздуха като самотни острови, и свързани помежду си чрез магически портали. Е, сега същите тези портали започват да губят силата си, а енергията, която ги захранва, все повече и повече вехне. Някои от земите са вече напълно отцепени и изолирани, а техните обитатели – заплашени от гладна смърт. Навсякъде е пълно с бегълци – едни се молят да бъдат приютени в големите градове, заобиколени от плодородни територии, като Седмокрепостие, докато други се опитват директно да ги превземат, хвърляйки срещу тях обезверени армии. С други думи – навсякъде цари хаос. Нищо ново под слънцето, нали? Има ли смисъл да ви казвам, че вие сте онези, които ще трябва да откриете алтернативен източник на енергия, който да захрани порталите...

Манджа с дракони

Когато се чудиш какво още да сложиш в една натъпкана до козирката с вълшебни същества фентъзи игра, най-добре е да заложиш на драконите. Те винаги са били печеливша карта. Големи, крилати, огнедишащи гадини, готови да затормозят деня и на най-дръзките приключенци. Не и ако успеете да ги привлечете на своя страна обаче. Може би те са единствените достатъчно мощни създания, които могат да се противопоставят на силата на Оформителите – древни създания, донесли магията на този свят. И по-специално на един от тях, събудил се от дълбок сън, изпълнен с особено жестока алчност и чувство за унищожение, сравнимо само с махмурлук след особено тежък запой.

Ключова дума „Шайкан"

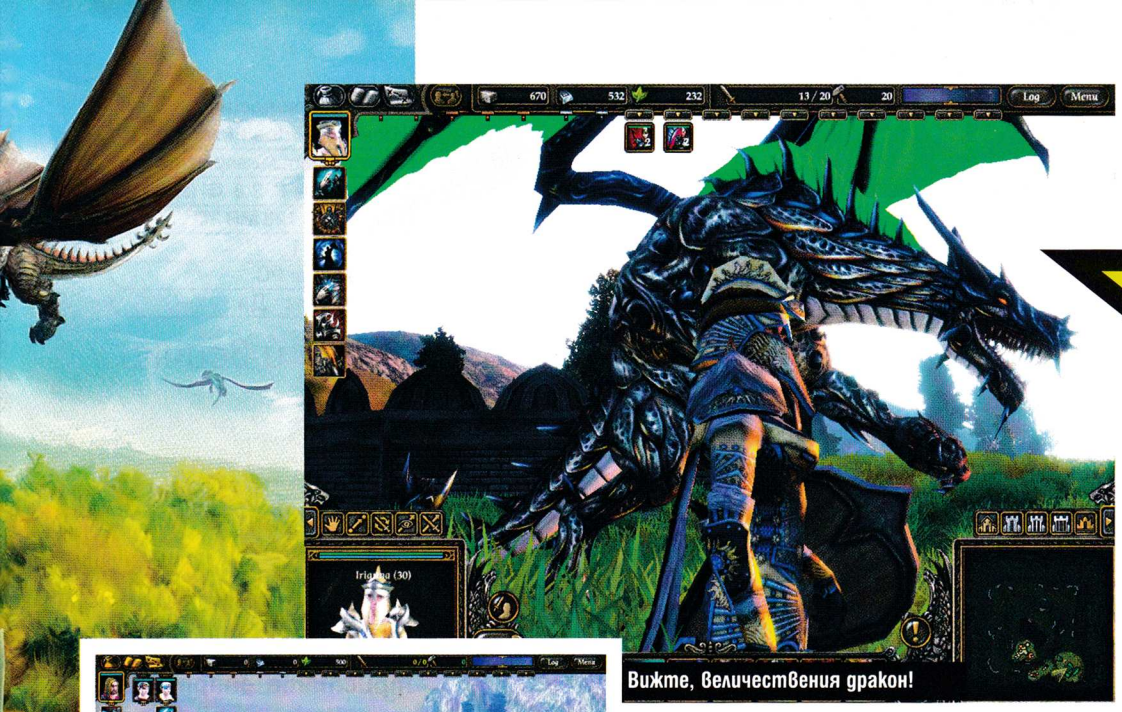
За разлика от експанжъните на първия SpellForce, в които разполагахте с няколко готови героя, развити до определено ниво, с които да се впуснете в новите приключения (в случай че

Фракцията на Шайканите

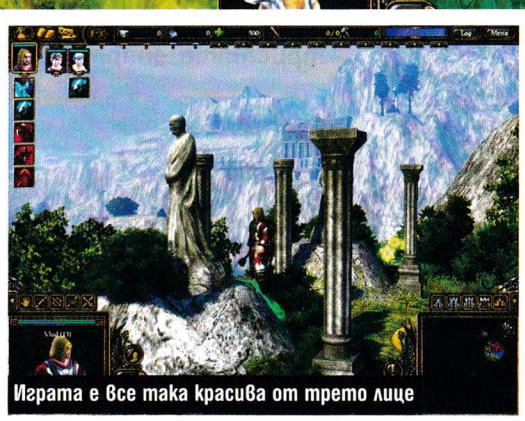
The Shaikan – Малоброен, но особен и горд народ, който знае как да се защитава. Те са създадени от извратените амбиции за власт на един луд учен. В техните вени тече драконова кръв, която ги е дарила с необикновени сили, неприсъщи за обикновените хора.

The Blades – Това не са хора, те нямат души, памет или мечти. Те са създадени в огромни ковачници и оформени като безчувствени същества от метал. Това са идеалните воини – не поставят под въпрос заповедите на главнокомандващия, винаги са лоялни и смъртоносни.

The Drakelings – Тези гущероподобни създания са били вечни пазители и спътници на древните и велики дракони. Макар и не чак толкова силни, колкото по-големите си събратя, и в техните вени тече драконова кръв, която ги прави в пъти по-силни и умни от повечето животни в света на Ео.



Вижте, величествения дракон!



Играта е все така красива от трето лице

Само вие и вашите герои - без армия, без база

Какво ново?

- Една нова фракция от три раси – Shaikan, Drakelings и Blades;
- Сетове предмети;
- Една нова кампания;
- Арена, на която да се колите до припадък;
- Допълнително дърво умения, наречено Шайкан;
- Възможност да създавате и подобрявате предмети;
- Три нови карти за скърмиш.

- Все така увлекателен вълшебен сюжет
- Един от най-добрите саундтраци
- Кой не харесва дракони?

графика
звук
геймплей

4.5

- Склонност към жанрова шизофрения
- Налудничаво на моменти AI
- Нищо ново под слънцето

сте затрили някъде старото си виртуално Аз), в Dragon Storm започвате с аватар, достигнал до десето ниво на опит и без нито една точка, разпределена в дърветата с умения. Като стана въпрос за умения, освен раздел „бойни" и „магически", в експанжъна ще откриете още едно дръвче – т.нар. Шайкан. Като цяло в него има няколко готини способности от типа да викате свой съюзник под формата на кама или брадва да речем, който ще се бие редом до вас за определен период от време, да правите така, че противникът, срещу когото сте се изправили, да получава двоен демидж или да пречите на всички гадове около вас да регенерират мана. Това умение сякаш е предназначено за онези, които винаги са искали да бъдат нещо средно между воин и магьосник. С думата шайкан е свързана и четвъртата нова фракция в играта, съставена от същества Blades, Shaikan и Drakelings. Воините ѝ не се отличават кой знае колко като умения от тези на останалите три враждуващи сили, а нейният титан е един гигантски дракон, който, освен че плюе огнени топки, може да помита по няколко противника наведнъж.

Да си поиграем на гладиатори

Ако картите, които кампанията предлага, започнат леко да ви омръзват (не се изненадвайте, ако ви споходи и чувството за дежа ву, тъй като ще се наложи да посетите някои градове и местности, през които сте щъпуркали и в Shadow Wars), пробвайте специалното предизвикателство във Free Game режима, наречено Арена. На нея ще се изправите срещу противници, които може да победите единствено, ако сте придружени от силни герои и сте развили аватара си до 30 ниво на опит. Не е лошо като идея, а и новите скърмиш карти не са изхвърляне.

В крайна сметка какво излиза – Dragon Storm е един нелош експанжън с много и разнообразни куестове, по-малки битки и разбира се – люспести дракони. В него обаче липсват кой знае какви оригинални идеи или геймплейопределящи нововъведения. Но това все пак е експанжън, нали? Пък и едва ли ще е последният, предвид факта, че за първата част се появиха две разширения. Така че бъдете сигурни – много скоро отново ще бъдем подканени да се завърнем в света на SpellForce.

Жанр: **Стратегия**
Издател: **Eidos/Playlogic**
www.ancientwarssparta.com
Изисквания: **P 2.8 GHz, 1 GB RAM, 128 MB 3D Video**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Свилен Енев

"Ако съм създал благоденствие за всички хора, това ще е моят паметник, ако не съм – няма да помогнат и всички статуи на света" – *Агесилай, велик спартански цар.*

Ancient Wars: Sparta

Спарта и античните войни

Войските на персийския владетел Ксеркс, събрани в Северозападна Мала Азия, се отправят към Гърция в началото на месец юни 480 г. пр. н. е. Флотата от 1200 кораба охранява сухопътните операции и подпомага снабдяването на войските, които наброяват към 300 000 редовна войска, 200 000 наемници и роби и около 100 000 от личната гвардия на царя.
Спарта, опираща се на древната си слава и на поддръжката на своите съюзници, застава начело на гръцките градове, решили да се борят дружно за свободата си. Първата сухопътна битка става при Термопилите – теснина между морето и планинската верига Калидром, през която армията по необходимост трябвало да премине и която се смятала за непревземаема. В първите дни на август същата година персите разбиват тази защитна позиция, когато една тяхна колона заобикаля по планинска пътека. Известени навреме, гръцките войски се изтеглят на Коринтския провлак, като оставят на мястото само цар Леонид с неговите 300 спартанци, които заедно с неколцина беотийци от Теспия падат в боя до един. Тяхната саможертва въодушевява гърците за борба и бива прославена от поета Симонид в епиграмите, издълбани по-късно върху общия гроб на тези герои: "Пътнико, съобщи на спартанците, че тук лежим, подчинявайки се на техните закони." Персийската експанзия бележи своя край при заветната битка при Платея. Там персийската армия се изправя пред обединената армия на двата най-силни гръцки полиса – Атина и Спарта, предвождана от Милтиад.

Античността никога не излиза от мода. Особено сюжетите, посветени на Спарта – градът, в който всеки мъж бил воин, отгледан в казарма и отделен от майка си, след като е навършил седем години, градът, в който мъжете презирали телесните удоволствия и живеели за честа да загинат на бойното поле.
Ако искате да се почувствате такъв, можете да отворите прозореца и да извикате с цяло гърло – това е Вивате-е-е-л. :)
Но ако сте по-срамежлива натура, просто сложете диска с Ancient Wars: Sparta в устройството и започнете инсталацията немедленно.
Гледахте ли филма "300"? Подозирам, че малко от вас са предпочели торента пред киносалона. Защото подобни зрелищни продукции не са за 17-инчовия екрани.
Именно за него обаче е създадена тази игра, вероятно пусната малко след премиерата на холивудската суперпродукция с цел да поприлвлече от феновете на злощастния цар Леонид. Ancient Wars: Sparta обаче няма нищо общо с

историята за тристата спартанци

дали живота си на Термопилите, за да опазят родния си град от пълчищата на Персия. Но пък явно разработчиците са искали много да направят своя Age of Empires. И в много отношения са успели.
Все по-трудно става да се пише ревю за реалновремева стратегия, защото всички те все повече започват да си приличат. Дали темите се изчерпват или на сценаристите на игрите нещо им куца въображението, ми е трудно да кажа. Но от друга страна, то и екшъните например са с доста сходна фабула, но това не пречи киносалоните да се пълнят при да кажем Спайдърмен 3 и то по същия начин, както при Спайдърмен 1.
Преди да разкажа за самата игра, искам да ви предупредя, че тя е доста гладна за ресурси, така че минималните й изисквания никак не са минимални. Ако сте с 512 RAM, дори и да имате 256 MB видеокарта, гаранцията че ще ви сече, е стопроцентова.
В Ancient Wars: Sparta можете да се превъплъщавате във военa-

®
СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

Врагът изглежда непобедим

Военни действия в сърцето на Гърция

Теснина, подобна на Термопилите

"Посейдон да бъде Ваш закрилник!"

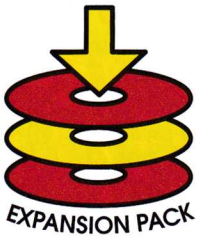
чалник, който ръководи армиите на три велики древни народа – Спарта, Персия или Египет. Играта има и някои заемки от RPG-жанра заради възможността да екипирате частите си с различни оръжия. Трябва да изпълнявате различни мисии, за да достигнете до победата, като разполагате и с няколко персонифицирани герои, които обикновено трябва да опазите живи до края.
Трябва да кажа, че заглавието не превъзхожда с нищо други негови побратими от жанра. Няма нововъведения, нито оригинални хрумвания. Изключение са може би способността да пленявате конете на вражеските войници, след като ги убиете, и да качвате на тях избран от вас солдат от армията ви, както и че можете да дадете на стрелците си мечове и да ги пратите в центъра на битката. Предвидено е да разнообразявате войската си с оръжия за далечен бой, за близък бой и с щитове.

Расите са много добре балансирани

Основната сила на спартанците е пехотата, на персийците – бойните слонове, а на египтяните – катапулт, изстрелващ масивно кълбо стрели. Стратегическата част на битките обаче е на светлинни години от тази в Medieval II Total War например. Причина е, че веднъж вкарани в битка, войниците ви не могат да се разполагат адекватно в определени части на бойното поле, а буквално всеки коли всеки. Така, ако имате воини ветерани, не можете да ги предпазите – те се бият с групата, докато убият всички или бъдат убити. По този начин единствената ви стратегия в сражението е да пращате още и още бойни единици в него. Неприятно е и че самите нива са доста ограничени като територия. Вместо да можете да бродите из картата, вие просто ще следвате няколко (най-често само един) предначертани пътища до селището или укреплението на врага. Морските битки също не са особено сполучливи. В Rise & Fall абордажите изглеждаха значително по-правдоподобни. Корабите са огромни и тромави и в трите си разновидности – транспортен, разузнавателен и боен.
Голям плюс е

трофейната система

в играта. Можете да събирате и използвате оръжия от убитите врагове, както и да обирате машини и плавателни съдове.
В играта не е предвидена възможността за самоуправление на селищата. През по-голямата част от времето ще трябва да обръщате внимание на организацията на града. Ресурсите – дърво, злато и храна – няма да бъдат събирани от селяните, ако не ги наглеждате и постоянно да указвате кой какво да прави. Иначе работниците просто ще се шляят по картата с една въпросителна над главата си. Друг проблем е създаването на армия и сгради. Строенето е много тромаво и мудно и се осуетява от постоянните набези на врага.
Графиката на играта обаче е доста добра и аниматорите очевидно са се постарали. Тя превъзхожда повечето реалновремеви 3D постижения. Всяка от културите е представена с типичните ѝ черти и особености. Прави впечатление, че вградените видеоелементи са леко грозни, поставени до изпипаната графика. Звуковото оформление също не блести с нищо. Изкуственият интелект нерядко може да ви подразни, затова е препоръчително да играете в мултиплейър, където няма да се срещате толкова често с него. :)
Въпреки многото критики, които изказах, ви препоръчвам това заглавие. Ако искате да се върнете 2500 години назад във времето и сте добронамерени към опита на Eidos да разнообразят RTS жанра, ще се забавлявате от сърце.



Жанр: **Стратегия**
Издател: **Deep Silver**
www.rushforberlin.com
Изисквания: **P 1.4 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Орлин Широв

Допълнение за една от добрите стратегии на тема Втората световна

Rush for the Bomb

Лети, лети, гълъбче!

Право в целта

На зелената морава

Дали само на мен ми прави впечатление, че стратегиите, посветени на Втората световна, са прекалено много? Струва ми се, че почти всеки месец се намира издател, който да пусне игра, която да следва преексплоатираните сюжети от добре познатия ни глобален конфликт от 40-те години на миналия век. Все пак, каквото и да си говорим, през този напрегнат период от човешката история са се случили ни повече, ни по малко от няколко десетки интересни сражения. За сметка на това някои от тях сме преигравали по повече от десет пъти и при това в различни заглавия и в различни жанрове. Та, питам аз, толкова ли не останаха сюжети? Толкова ли не останаха теми, различни от кървавите сблъсъци на големите политически играчи?

Rush for Berlin е именно една от тези стратегии в реално време, която използва пределно ясни на всички ни сюжети, но за сметка на това го прави по добър начин. Играта се появи в средата на миналата година и не пожъна кой знае какви успехи. И все пак шепа верни зарибени фенове на Втората световна я оцениха и й отделиха нужното време.

Съмнявам се, че е поради голям интерес, но по-скоро по план, година по-късно на бял свят се появява допълнение за Rush for Berlin, което се казва Rush For The Bomb. В него зарибените по предишната игра фенове могат да намерят 12 нови мисии, обединени в нова кампания, която се върти около откритието и използването на

атомната бомба

Оказва се, че е сформирано тайно подразделение на Третия райх, наречено The Fifth Column, което се занимава с проникване в секретните проекти на САЩ и Русия. Един светъл ден те успяват да се докопат до всеизвестния Manhattan Project, целящ разработка и развитие на атомно оръжие. По този начин те разбират, че американските военни им готвят лоша изненада. Единственото, което могат да направят, е да се опитат да откраднат плановете и да провалят проекта на съюзническите войски, като за целта се впускат в серия измислени, т.е. нереални и невиждани досега битки, повечето от тях случващи се в Норвегия и на Иберийския полуостров. Всичко това означава, че ако изберете да изиграете шестте мисии на Третия райх, ще трябва да се концентрирате върху намиране на плановете за разработваната бомба, а ако изберете страната на съюзническата армия, ще трябва да ограничите достъпа на нацистките шпиони до секретната информация.

Целият геймплей в Rush for the Bomb е фокусиран върху битките и по никакъв начин не засяга икономически елементи. Това означава, че след като изберете армията, с която искате да започнете дадена мисия, ще трябва да се хвърлите в бойни тактики единствено и само с наличните ви ресурси. Няма да добивате нищо, няма да разпределяте ново произведени единици, а просто ще трябва да се фокусирате върху контрола над наличната войска. В Rush for the

Bomb авторите са добавили интересна възможност за превземане на заводи, които помагат за изработка на нови единици. Въпреки това играта отново хвърля основното ударение върху тактиката и не набляга на новите попълнения.

Изкуственият интелект

Унгарските разработчици от Stormregion са се постарали наистина много и в Rush for the Bomb може да видим един адски добър интелект на единиците. Те сами взимат интелигентни решения, които в повечето случаи ще ви спестят микромениджмънта. Нещо, което можеше да се види и в Rush for Berlin, но тук е доизкусурено автоматичното превключване в различни бойни режими от страна на вашите войни. Ако разпоредите пехотата да нападне танкове например, тя няма да се мъчи да ги поразе с картечници, а ще се опита да изстреля магнити мини по тях, с които да ги обезвреди по подходящ начин. Pathfinding-ът на единиците също е на добро ниво, като рядко можете да станете свидетели на объркал посоката войн. Иначе арсеналът от налични военни машини е доста голям, като на разположение е както пехота, така и авиация, артилерия, множество танкове, специални единици, като шпиони, генерали, медици и т.н. Има и герои, които указват специално влияние над околните военни. Яко е и разнообразието от различни видове превозни средства, като транспортни камиони, джипове, катюши и т.н..

Техническата част

Графичният енджин, използван в игрите на Stormregion, се казва Gepard и тези, които не са го видели в пълния му блясък в Rush for Berlin, сигурно са имали възможност да му се насладят в оригиналната стратегия (наскоро разпространена от PC Mania), посветена на войната между прасетата и зайците S.W.I.N.E. Този енджин позволява пълното унищожение на декора на дадена карта, както и генерацията на обширни бойни полета. Много зрелищно изглеждат разпадащите се сгради, горящите дървета, покосени от танковите снаряди, както и взривяващите се бойни единици. Единственият проблем е, че на моменти, дори и на добри графични ускорители, детайлите идват в повечко и когато на екрана се движат няколко дузини военни единици, разпадат се няколко сгради, а други горят, снегът се сипе на парцали, а кръстосаният огън покрива цялото визуално поле, може да изпитате усещане за лека претрупаност и разбира се, насичания на картината. Въпреки това Gepard енджинът показва, че и по-малки геймстудия, като Stormregion, могат да правят добре изглеждащи игри, по нищо не отстъпващи на големите комерсиални акули.

Като цяло, Rush for the Bomb е едно добро допълнение, което излиза в неподходящ момент. Не смятам, че някой, който не е играл оригиналната Rush for Berlin, би се зарибил по новите 12 мисии, особено в момент, в който всички са насочили погледите си към новия C&C. По принцип игрите, посветени на Втората световна, малко или много, вече се превърнаха в тема, запазена само за любителите на този исторически период.

Въпреки добрата си графика, оригиналните замисли и тежката работа на унгарците, ако питате мен, Rush for the Bomb ще си остане допълнение, посветено само за зарибените по поредицата.

Жанр: **Симулатор**
Издател: **Abacus**
www.abacuspub.com
Изисквания: **P 1 GHz, 256 MB RAM**
Брой CD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Георги Панайотов

Когато модърите станат лоши...

Mission Blackhawk

Типичен разговор между пилоти :S

Няколко дни се опитвах да разбера какво точно е Mission Blackhawk. Доста странна игра от никому неизвестен дистрибутор, а и искаше инсталирането на Microsoft Flight Simulator X, за да тръгне. Когато се запознах малко по-добре с нея, нещата се поизясниха... и не знаех да се хиля ли или просто да гледам тъпо в една точка, докато не дойде поръчаната по телефона калцоне.

WTF са Abacus

Ако не сте чували за Abacus, не се тормозете - и аз не бях. Оказа се, че това е една фирма от пълни идиоти или маркетингови гении. И двете неща важат в пълна сила. В порфтолиото им седят множество "бюджетни" заглавия със съвсем небюджетни цени. Предимно логически игри (Судоку) и различни бонус пакетчета към майкрософтската геймка, блазнеща всички wannabe пилоти.
Но не става дума за някакви завършени или самостоятелни продукти. Не, най-обикновени мишън пакове и различни мод добавки, които по принцип се правят и разпространяват безплатно. Представете си потреса ми, когато видях: "Пакет 6 нови самолета" - 25$ или "Тул за смяна на цвета на самолети" - 19$. Има и няколко мисии, създадени за различни модели хвърчила (сред които и Mission Blackhawk), вариращи между 29 и 39 долара. Това е цената на една цяла игра, по дяволите. Екипът, работещ по тях, е от цифром и словом няколко души. Цялата PR и sales кампания смърди от всякъде на чисто американски методи за смучене на кинти (опитват се да те изкарат по-тъп, отколкото си) - запознат си с тях от WS Teleshop. Но е факт, че за да нацвъкат толкова много постхранителни продукти, то има достатъчно лапнишарани, които да кълват. А и по някакъв начин от Microsoft са им позволили да правят това, с което се занимават. Така че пичовете (или поне маркетинговият им отдел) ми се вдигнаха адски много в очите.

Фър-фър-фър

Основната куцина на Microsoft Flight Sim сериите е липсата на цел - фъркаш си за кеф в ултрареалистична среда. С мисиите в Mission Blackhawk това трябва да се промени, ама не. Целта се свежда до: долети от точка А до точките Б, В и Г и на всяка от тях позиционирай хелито за 1 минута над земята или кацни за малко. Нищо лошо, но самото летене над монотонен океан изобщо не ми се стори "ексайтинг", както се опитаха да ме убедят.
Друг ексклузивен "фийчър" на заглавието са "автентичните пилотски коментари". Разбирай два гея... не всъщност пълни реднек педе*аса фъфлят завалено и тъпо на микрофона и могат да те доведат до желанието да се метнеш от някой балкон. Което ме доведе до мисълта, че автентичните американски пилоти са пълни дебили. А мисията с извънземните е толкова ТЪПА - не, да натъпчеш хелита, зона 51 и тъпи зелени неща и да експлоатираш цялата UFO Abduction паника не е интересно. Просто не е за нация като нашата, в която се хилим на концепцията за сциентологията.

ВПУСНИ СЕ В
НАЙ-ГОЛЯМОТО СИ ПРИКЛЮЧЕНИЕ...

GUILD WARS®

ПРИСЪЕДИНИ СЕ КЪМ
МИЛИОНИТЕ ИГРАЧИ ПО ЦЕЛИЯ СВЯТ

www.DISCOVERGUILDWARS.COM

www.PULSAR.BG

12+ www.pegi.info

PC DVD ROM

ОНЛАЙН ГЕЙМИНГ
БЕЗ ДОПЪЛНИТЕЛНИ ТАКСИ*

*Изисква се закупуването на продукт и наличност на Интернет връзка. Играчът е отговорен за заплащането на всички такси свързани с достъпа до Интернет.

© 2005 - 2007 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall, and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners.

ПУЛСАР NCSOFT ARENANET

Пламен Димитров

Mods of the month

Pimp my game*

HardQuore [Quake 4]

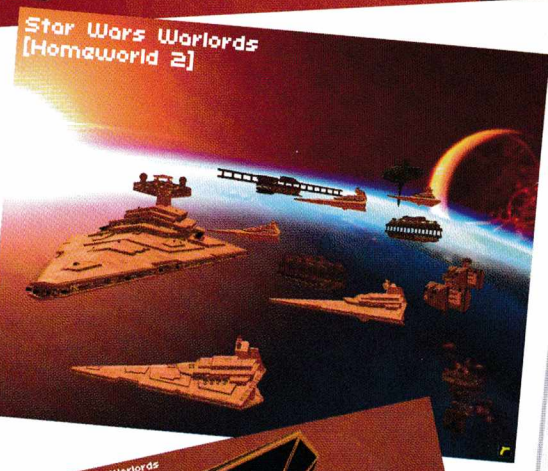
http://hardqore.planetquake.gamespy.com
Статус: Бета

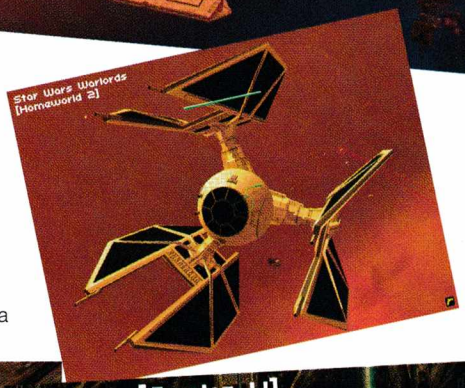
HardQuore ще ви върне назад във времето – към онези години, когато под "екшън" се разбираше аркада. Използвайки енджина на Quake 4, авторите на мода са се опитали да пресъздадат усещането на старите игри, в които можете да движите героя си наляво и надясно. Който веднъж се е докосвал поне до 8-битова конзола, ще разбере за какво става въпрос. Модификацията не претендира да разполага със засукана фабула, умело измислени логически пъзли или нещо такова – всъщност тя направо отрича да има което и да е било от тези неща. Целта е максимален фън без особена мисъл. Просто вървиш напред, пуцаш по изскачащите отвсякъде гадове и това е. Глупости като количество амуниции или презареждане няма. Перспективата е двуизмерна, макар че графичната машина, разбира се, е отлична. Вашето човече ще стреля с оръжията от Quake 4 по врагове от Quake 4, само че леко променени за целите на играта, а най-бруталната от всички извънземнопремахващи техники си остава разпиляването им на парченца с моторна резачка. Класика!

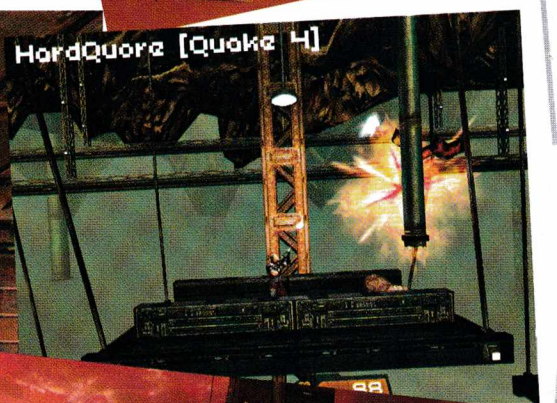
Star Wars Warlords [Homeworld 2]

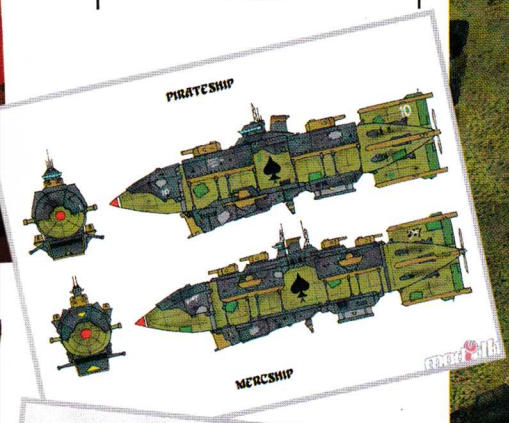
http://warlords.swrebellion.com/wp/
Статус: Бета

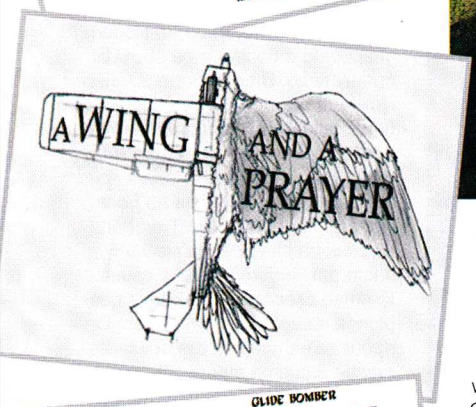
Този месец, така и така сме я подкарали на sci-fi тематика, че не можем да пропуснем да споменем Междузвездни войни. Warlords пренася големите битки между Алианса и Империята на тактическото поле, предоставено от Homeworld 2. И все пак това да не е първата вариация по темата и освен това около година хората от Petroglyph пуснаха на пазара SW: Empire at War, която също предоставяше своя собствена и доста зрелищна трактовка на сблъсъците в космоса.
Нищо не пречи обаче да пробваме как се водят битки на голямата стратегическа карта на Homeworld, освен това има

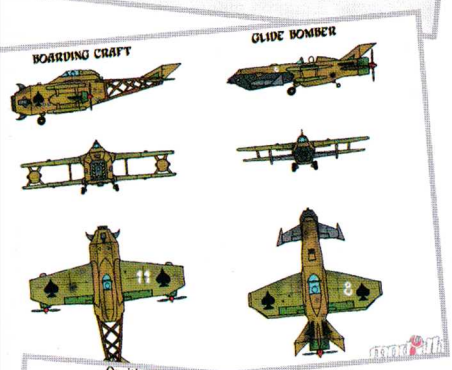


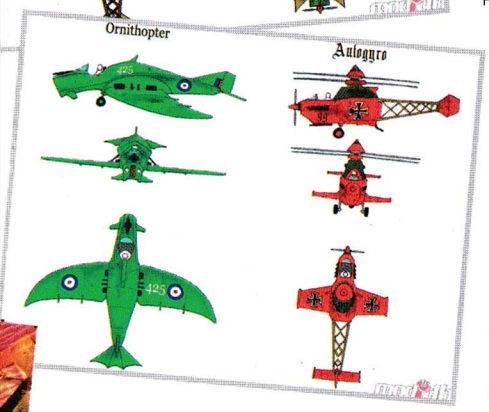


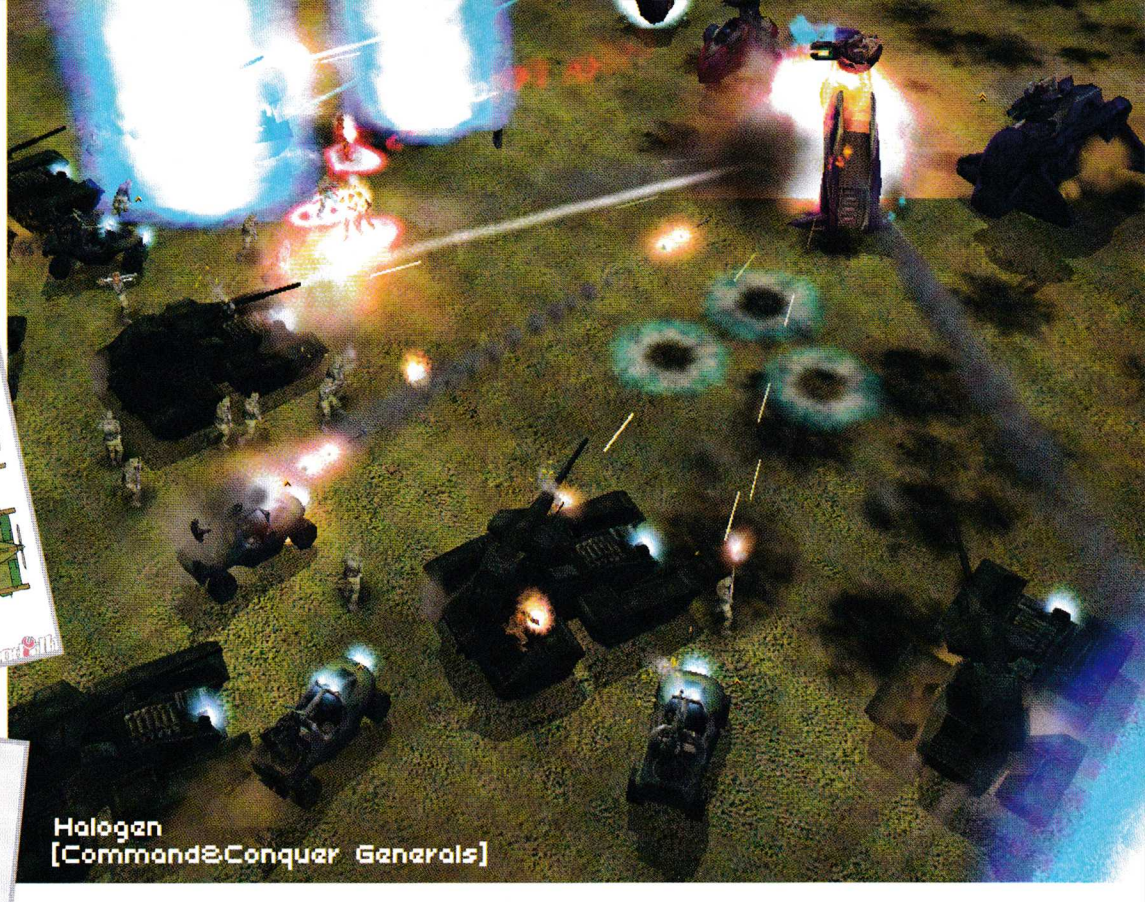











Halogen
[Command&Conquer Generals]

възможност за строеж, което не присъстваше в космическите батали в SW:EAW. Единственият по-сериозен недостатък на този мод е, че е ранна и отчасти нестабилна бета версия. По принцип става за игра, но не се учудвайте, ако ви крашва под път и над път.

Worldbuilder [Command & Conquer 3 Tiberium Wars]

www.commandandconquer.com
Статус: Готов

Този път, за разнообразие, вместо да ви представя готов мод, ви предлагам официалния редактор на карти, който EA наскоро пуснаха за C&C 3 Tiberium Wars. Имайте предвид, че настоящата версия е все още недоизпипана в голямата си част и поради тази причина е тромава и непълна. Не можете например да правите scenario карти и сингълплейър кампании, а единствено skirmish полета. Тоест можете да си направите и кампания, но няма да има как да я изиграете през C&C. Това ще бъде добавено по-нататък. Също така разработката на модове за Tiberium Wars все още не е в разгара си, защото комюнитито все още няма официален SDK (Source Development Kit), с който да се програмират по-сложни събития в играта.

A Wing and a Prayer [Homeworld 2]

http://awingandaprayer.fateback.com
Статус: Незавършен

Homeworld беше, а и все още е, една от игрите с най-необичаен интерфейс, излизали на пазара. Малките космически корабчета можеха да се шматкат нагоре-надолу във всички посоки напълно свободно. Въпреки това методът на управление, предложен в играта, така и не се усвои масово.
A Wing And A Prayer ще пренесе действието от дълбокия космос обратно на собствената ни планета. Времето – началото на двадесетия век. Първата световна война се е закучила на Земята, затова двете враждуващи фракции – Немските Имперски ВВС и Британските Кралски ВВС се млатят с каквото им падне във въздуха, където окопи няма. Не стига това, ами в спора за надмощие се намесват и Въздушните пирати. Въоръжението ще варира от малки изтребители до огромни супер-цепелини.
Все още не е ясно как точно ще изглежда всичко това, при положение че в космоса все пак няма повърхност, в която да се разбиеш, а и гравитацията не е проблем. Уви, модът е все още далеч от версия 1.0, но ми се струва че чакането ще си заслужава.

Halogen [Command & Conquer Generals]

http://halogen.slipstreamproductions.net
Статус: Няма да го бъде

За съжаление не всеки проект за игра достига финалната си фаза. Качествата на въпросния продукт или очакването на фенове обикновено не са от значение за това дали той ще се пребори със стотиците юридически и икономически пречки, стоящи между него и геймърите.
Същото е и с модовете – категорията "Няма да го бъде" е посветена на онези модификации, които си заслужават да бъдат споменати на тези страници, но по една или друга причина никога няма да ги видим на мониторите си.
Идеята на Halogen е да претвори атмосферата на отрочето на Bungie и Microsoft – Halo, само че не като шутър, а като стратегия с помощта на енджина на C&C Generals.
Работата продължава цели три години, докато в един хубав ден Microsoft не изпращат на екипа съдебна заповед да прекрати работата си по модификацията, защото нарушава авторските им права.
Модърите, разбира се, се подчиняват. Макар Halogen да е мод, следователно напълно безплатен и не ощетява MS финансово, адвокатите на корпорацията настояват, че това няма никакво значение, щом са нарушени правата по интелектуалната собственост. Все пак в един момент Bungie могат да решат да издадат Halo – стратегия. Така един на практика готов и качествен мод изпада в забвение.

*Оправи ми играта

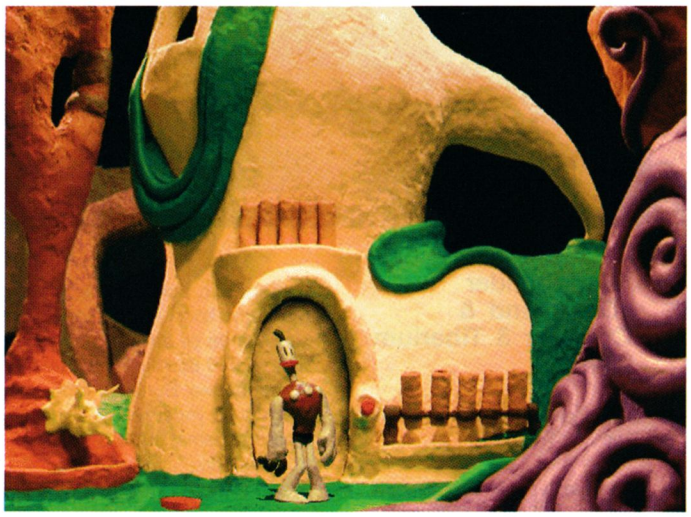
Жанр: **Приключение**
Издател: **DreamWorks Interactive**
www.neverhood.se
Изисквания: **P 75 MHz, 8 MB RAM, 10 MB free HDD**
Излязла: **1996 г**
Платформа: **PC /Win 95/**

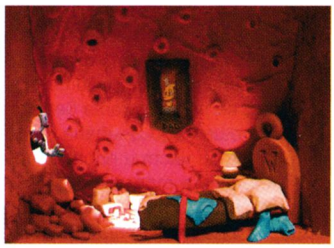
Орлин Широв

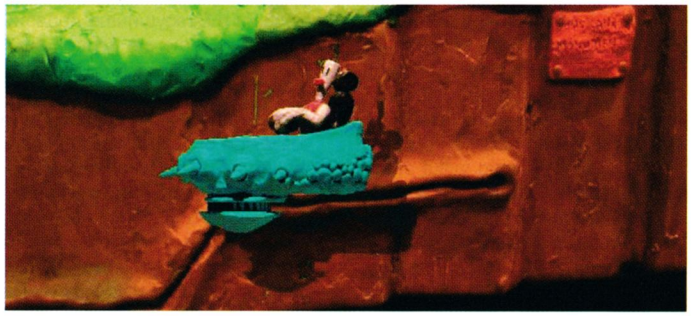
Някой игри не умират никога... просто защото са направени от глина

The Neverhood

Има игри, около които не се вдига много шум, но за сметка на това те остават завинаги в сърцата на геймърите, докоснали се до тях. Не искам да давам примери, защото всеки от вас може да се сети за поне няколко такива заглавия. Играта, която ще ви представя в месечната ретро зона, се казва The Neverhood и е брилянтен пример за горепосочения тип. Няма да се изненадам ни най-малко, ако не сте чували никога името на тази геймка, нито пък ще се учудя, ако, виждайки картинки от нея, си помислите, че е "някаква стара боза, прехвалена излишно". Не трябва да забравя обаче, че The Neverhood не е изобщо прехвалена, най-малкото защото, когато тя излезе през 1996 година, приключенският жанр беше в особено тежка криза. Повечето куестове изобщо не достигаха до комерсиални успехи (не че сега го правят) и дори безспорният хит за онова време Grim Fandango не успя да пожъне очакваните финансови приходи.
The Neverhood е приключение, което за времето си, поне според мен, беше







пластилинена революция!

Нямаше друга игра, направена изцяло от пластилин, глина и други подобни средства за моделиране, която е снимана кадър по кадър, и която е наблъскана с цвят, оригинални идеи и прекрасно чувство за хумор. Една от основните причини за това е геймдизайнерът и основният аниматор Doug TenNapel (бащата на Earthworm Jim). За оригиналния привкус определено спомага и музиката, композирана от Terry Scott Taylor.
Основната цел в The Neverhood е да разберете кой сте, защо сте такъв и какво правите в този глинен рай, пълен със странни същества. Главният герой в играта се казва Klaymen (глиненият човек) и в самото начало ще го заварите заспал в средата на непозната стая. Именно там започва цялото приключение, което, както вече споменах, е заснето кадър по кадър и моделирано от глина и други подобни пластични материали.
Сюжетът на The Neverhood е лека заигравка с библейските мотиви, като той по същество представя една алтернатива на божественото сътворение на Земята (в случая на света Neverhood). Великият Бог Hoborg (не си мислете, че и той няма Велик Бог) сътворява свой спътник в живота от парченце глина и го кръщава Klogg (пречка). За най-голямо съжаление на Hoborg, неговото творение се обръща срещу него. В един определен момент то открадва божествената корона и започва да владее света на Neverhood по лош и зъл начин. За наш късмет любимият робот на бога на бога Hoborg, наречен Willie Trombone е успял да спаси една малка част от животворната глина. Именно благодарение на нея се ражда нашия човек, Klaymen. В процеса на играта ще осъзнаете, че вашата същинска цел е именно да елиминирате Klogg от престола и да освободите вашият своеобразен баща Hoborg.
По време на приключението ще ви се налага да решавате

много и оригинални пъзели

отново реализирани изцяло от глина. Повечето от тях са интуитивни, но има и няколко адски трудни, за които ще ви трябва повечко време. Неприятно е, че инвентара в The Neverhood просто липсва и всеки път, когато вземете нещо, то ще изчезва в безкрая. Когато намерите удобно място, на което да приложите нещо, което вече сте взели, то спонтанно ще излиза от несъществуващия инвентар.
Като изключим малки проблеми от този тип, The Neverhood е една отлична игра, която предлага неповторима визия и усещане, което едва ли ще усетите в някоя друга геймка.
Горещо я препоръчвам на всички любители на приключенията, както и на всички тези, които претендират, че се истински геймъри. Те трябва да си намерят копие на The Neverhood и да се уверят собственоръчно, че такава игра, втора няма.

2007
ARENA MUZIKA
festival
SOFIA MUSIC ENTERPRISES
Kamenitza
IRON MAIDEN
SUPPORT:
LAUREN HARRIS BAND
AHAT
4 юни (понеделник), 19:00 часа
София, Стадион "Локомотив"
БИЛЕТИ: Билетен център НДК, касите на Тикетпро и неговите партньори, онлайн на www.ticketpro.bg
TICKETPRO
orange center
uslt COLOURS
рекламните офиси на
ВЕСТНИКАРСКА ГРУПА БЪЛГАРИЯ
2be
Музикални магазини "Вижън" (София), "Саунд Гардън" (Бургас), "Млад техник" (Сливен), "Медуза" (Велико Търново)
Kamenitza
vivatel

Георги Панайотов

Command & Conquer: Tiberium Wars

Доста дълго обмислях какво да представлява този гайд. Сингъл кампанията е елементарна, имате достатъчно време дори с един харвестър да натрупате орда и да изметете лошите от картата. С изключение на една от мисиите на NOD дори на Hard се минава за норматив. Но пък има доста неща, които може и да не откриете, ако кучето ви е изяло ръководството. Тук няма да намерите и build order-и, а по-скоро съвети за по-добро усвояване на механиката на играта.

Общи съвети

За разлика от другите C&C игри (в това число и Generals) в Tiberium Wars има няколко доста важни нови елемента. Танковете вече са истински танкове - тяхната цел е предимно да поемат щети и в това отношение коефициентът нанесени/поети поражения е в полза на издръжливостта. Освен това е добавена система от критични точки за машините. С други думи - бронята на всички единици е най-могъща отпред, след това отстрани, а стреляни отзад, си заминават най-бързо. За това е добавен и новият бутон за движение на заден ход (default е D) с лице към огъня. Използвайте го, когато дърпате единицата, по която се стреля. Танковете и харвестърите могат да газят пехота, Mammoth-ите и NOD машините след ъпгрейд, газят и елитни войски (Zone Troopers, Black Hand). Много често е доста по-ефективно просто да минеш през лошите вместо да си играеш да ги стреляш (оръдията нанасят по-малко щети на пехотинците, ракетите не се самонасочват).
Всички ракети нанасят Splash damage - вредят не само не целта, но и на единиците в близък радиус (дори твоите собствени). Изключителната полезност от това умение, ще го усетите най-добре при масирана атака на въздушни единици, за разлика от наземните, те могат да бъдат не само една до друга, но и една върху друга - гледката на 50+ Venom-а, падащи от небето за секунди е доста приятна. С подобен тип щети са и елитните кули на GDI и Scrin. Йонните бури, които се генерират от някои Scrin сгради и единици (внимавайте с харвестърите им), са смъртоносни за пехота (дори и елитна) и в известна степен за леки машини и сгради. Проблемът е, че нанасят щети на съвсем random принцип и разчитате предимно на късмета си първо да гръмне това, което трябва.
Действайте и мислете бързо - ако имате над 2000 тиберий и не изнасяте вече врага - нещо в стратегията ви куца, ако единиците ви спрат на едно място за повече от половин минута, освен при защита или засада - нещо отново не е наред. Ако построите повече от 1 кула в първите пет минути на игра - да, нещо в стратегията ви куца. За да сте успешни на бойното поле, трябва да сте в постоянно движение и да вършите няколко неща едновременно - микро на икономиката и войските ви, технологии, експандване и постоянно тормозене на експандите на врага. Геймплеят на C&C винаги е бил от типа "кой ще изкара повече танкове на терена за по-кратко време" и Tiberium Wars не прави изключение. Липсата на лимит на произведените единици и регенерацията на ресурсите позволяват хиляди танкове от всяка страна. Друг е въпросът, че никой няма да те остави 2 часа да си правиш каквото си искаш в мулти игра. Съберете максимално много средства за минимално време. Да не ви пука, че ако пуснете 4 харвестъра на първото си тиберийно находище, то ще се изчерпи до 5 минути - ако искате да продължите играта и след това - трябва да го направите, или ще имате просто една разрушена база, покрита с несъбран тиберий.
Стройте кранове - първият още преди първата рафинерия. Всеки един от тях отключва по още една строителна линия и в момента, когато цвъкнете три рафинерии за времето на една, инвестицията във време и тебирий на кранчето ще се е отплатила. А когато слагате рафинерии, знайте, че 2 харвестъра на една е оптималната бройка. За да не пречите на продукция-

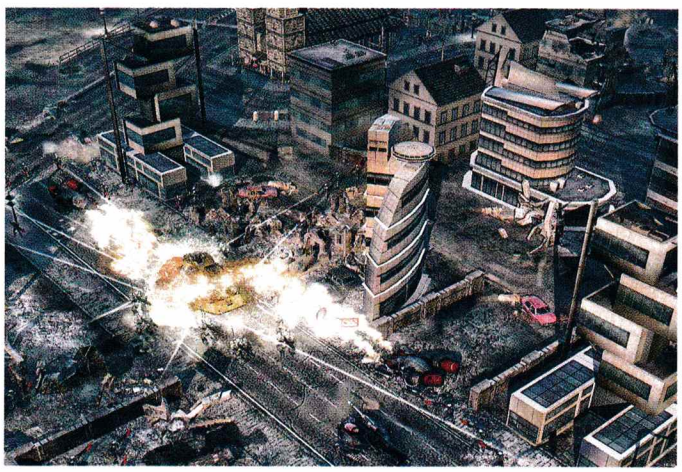
та на бойните фабрики - всяка втора рафинерия я продавайте - ще получите половината от цената ѝ (1k) и безплатен взвод войничета.
Walker-ите и на трите фракции са много скъпи, но и много полезни. Те могат да се обърнат и срещу вас. След като някой от тях гръмне, остава HULL, който можете да хванете с инженер и да получите юнита на половин кръв. Така, ако не си сметнете силите като хората, можете да оставите на врага си в "подарък" елита на собствените си сили.

GDI - бавни, но силни

GDI силите са ориентирани към малко по-силова игра. При тях всичко опира до груби и еднопластови стратегии. Това е единствената фракция с тежък танк и "нормална" артилерийска единица. Дори харвестърът е въоръжен. Всичките им юнити са с една идея по-скъпи от останалите и в битка 1 vs. 1 побеждават срещу своите еквиваленти. Пехотата им може да прави бункери, а след ъпгрейд Pitbull-ите се превръщат в миниартилерия. Специалните им умения са ориентирани към пряко нанасяне на щети (артилерийски и самолетен удар) и стоварване на войски на бойното поле (пехота, снайперисти, Zone Trooper-и и леки машини). Това помага в някои ситуации да добавите още една чертичка в скалата на ударната си сила. И все пак ядрото на армията им са Mammoth-ите. Тяхната мултифункционалност, като антитанкови и противовъздушни подвижни установки е неограничена. Единственият им проблем е скоростта на придвижване и стрелба, особено ако са изправени срещу огромно количество фанатици. Затова е добре да бъдат подкрепяни от APC-та. Досега почти никога не съм използвал Predator-и. Като първоначална бойна единица използвам бронетранспортьори с ракетчици в тях (а по-късно, като антивъздушен съпорт) с 1-2 Pitbull-а за стелт детект. Бронята на APC-то, комбинирана със скоростта му и бордовата картечница ги правят перфектни за целта. Освен това за малка сума пари можете да тропнете минно поле, на ключово място точно между танковете на лошите и да си спестите доста главоболия. Но най-ценни са заради възможността да сложите вътре произволна пехотна единица, която да стреля, докато APC-то се движи, превръщайки го в антитанкова (ракетчици, zone trooper-и) или антипехотна станция (снайперисти). Инженерите нямат никакви допълнителни функции, но пък това е по-сигурният начин да ги придвижите от точка A до точка B. С малко повече микро (дърпане на закъсалите единици, фокусиран огън по една цел) можете да се справите с равно количество леки и средни танкове. А срещу големите и тежки бойни кораби на Skrin нямат равни - картечниците на машината изпапкват изтребителите, а ракетите довършват носачите. Rig-ът, макар и въоръжен до зъби, е доста крехък и бавен, затова доста рядко се случва да го използвам (най-вече на големите карти за 6 и 8 човека) и то като мобилна repair станция.
По принцип GDI трябваше да са с много добра авиация, но в крайна сметка не стана точно така. Orka-та е много добра и сама се справя с всеки среден танк, но всяка форма на AA поддръжка ѝ такова таковата. Освен това цената на 4 унищожени танка и времето за презареждане до следващото им излитане е доста висока и за същото време и пари можете да натрупате доста по-полезни единици. От друга страна те са перфектни за скаутване на картата и за защита на експандите от малки групи. Firehawk са силни както против наземни, така и против въздушни цели. Ъпгрейдът им, позволяващ да излетят в стратосферата и след секунди да се появят на произволно място на картата е перфектен за преодоляване на тежки защитни линии. Винаги трябва да имате поне 8 от тях, които да бдят за чистото небе над армията и базата ви. Доста неефективни са срещу единици, ако ги използвате неправилно - тяхната цел не е да гръмнат един танк, а да остават група от 20 на половин и по-малко кръв. Определяйте отделна цел на всеки самолет. Изисква малко тренировки, но се свиква. Дори и при максимално офензивна игра има случаи, в които трябва да се защитаваш. Sonic емитърите са адски силни, но трябва да се разположат подходящо, което е трудно срещу жив противник (сменя ъгъла и посоката на атака) За това пази един или два готови в прозореца за строеж и малко след началото на атаката ги поставя така, че стрелбата им да се кръстоса. Правилният момент е жизненоважен, за да няма възможност противникът да се измъкне и да докара артилерията. И ставайки дума за артилерия, GDI разполагат с най-могъщата такава. Ако я използвате за директни щети, можете и да получите добър резултат срещу леки машини и пехота, ако са неподвижни. Силата ѝ е в комбина със снайперисти. Тогава могат да стрелят НАВСЯКЪДЕ по картата, стига снайперистът да стои неподвижно (сложете го на пасивен режим, да не стреля автоматично, издавайки позицията си). Но в момента на изстрела войникът ще излезе от стелт за кратко време, така че не е разумно да бъде поставян близо до защитни съоръжения. Mammoth-ите могат да мачкат леки машини (без тези на Scrin), а Juggernaught-ите - дори средни танкове.

Peace trough power

Ако NOD са ми любими с нещо, то е комплексността на геймплея с тях. Брутална грешка е да разчитате на праволинейни тактики. След като минете през фазата на Scorpion ръша, можете да направите чудеса с тях. Те са и единствените с три средни танка в ценовата категория от 1000 (стелт, flame и beam танковете) и 1 лек - скорпиона. А скорпионите след



двата задължителни ъпгрейда за броня и лазери по издръжливост и огнева мощ могат да се конкурират с predator-ите. NOD са и единствените с масивен арсенал от пряко нанасящи щети бойни умения. Могат да пуснат директно на картата минно поле, което хвърлено върху танкова група е смъртоносно. Тиберийната бомба разрушава моментално всички рафинерии и харвестъри. Също така предизвиква взрив на тиберийните полета. Можете да смажете икономиката на врага си, ако му я метнете върху запасите, от които черпи. Vapor бомбата пък е с огромен радиус и макар и не много силна срещу сгради и машини, може да се окаже решаваща за края на битката.
Но най-бруталната е комбинацията от стелт генератора с възможността да се изключат за кратко време радарите на врага. Ъпгрейднете три Аватара с огнепръскачки (монтирана на Аватар, тя става петорно по-силна отколкото, когато е на Flame Tank-а), направете ги невидими и ги пуснете по ръба на картата до базата на врага, изключвайки минимап-а му и дразнейки го със стелт танкове и Скорпиони. В момента, в който си възстанови комуникациите, ще види как трите робота бързо и чисто изпепеляват и последните останки от сградите му, или обстрелват от далеч тези, намиращи се в обсега на защитите му.
Самите стелт танкове са безценни срещу всякаква авиация и са следващият етап в тормозенето на врага след нападателните мотори. А Beam сапопите на пръв поглед са просто слаботелесни далекобойни играчки, но възможността да отразяват и засилват лъча си, използвайки редица от Venom-и, ги прави убийствени срещу сгради. Жалко, че самите Venom-и са доста крехки и не могат да стават невидими.
Другата им опция също е невероятно полезна - ако ги включите към Obelisk of Light, те увеличават скоростта му на стрелба, далекобойността му и Line of Sight-а му. Което с думи прости означава - шест прикачени към една кула, ще я накарат да вижда половината от турнирните карти и да стреля на 1/3-та от нея. Допълнителната визия пък ви дава шанс да реагирате бързо на всякакви атаки. 8 Vertigo бомбардировачи са достатъчни да начупите толкова лошо 20 Mammoth-а, така че, когато стигнат до базата ви, да са на една плюнка живот. Същите 20 говеда след това можете да ги държите перманентно деактивирани с няколко бъгита с EMP ъпгрейда. NOD се гордеят (ако това е повод за гордост) и с една от най-култово изглеждащите и в същото време най-ненужни единици. Black Hand-овете не могат да направят нещо, което и Flame Tank-а да не може, но за сметка на това мрат като скакалци. А другата елитна пехота на братството - Shadow Team се справя доста по-успешно в избиването на пехота, гърменето на сгради, невидимостта и имат секси крилца, с които освен да приличат на мутирали пеперудки да долитат докъдето си искат. И ако все още смятате, че NOD не са най-добрите в смазването на пехота - пробвайте да сгазите голямо количество Zone Trooper-и с харвестърче и да видите реакцията на противника ("OMFG, u used h@x, cheater!!1")

I'm on ur planEt, contrOlling Ur mindZ

Скрин са нови, скрин са готини, скрин са зелени и са тиберийна форма на живот. Предлагат най-голямото разнообразие от различни и функционални единици, но преобладават във въздушната доминация. Леката им пехота е брутална, освен това може да се прикрепя към повечето машини, правейки ги доста ефективни срещу пехота. А антитанковата им е абсолютната гнус - ако решите да минете през нея, гърми като минно поле, ако пък я стреляте, й нанасяте прекалено малко щети. Разполагат с цял набор от буболечки с различни функции - антипехотна, антитанкова и до една са много добри срещу летящи цели. За капак могат по всяко време да пуснат на картата отряд неуязвими поправящи устройства, които да се грижат за здравето й. Скрин са истински царе на дефанзивните действия. Могат да вкарат в стазис голяма група - тя няма да може да мърда или да се бие, но и става неуязвима за враговете. Перфектна за спасяване на важни единици, докато дойдат подкрепления или за събиране на лошите около тях и последвалото използване на супер оръжия. Които при извънземните са две - конвенционалният Rift Generator и не съвсем стандартният Mothership. Последният струва 5 хилядарки, невъзможно бавен е, но стреля ли - изпепелява всичко около себе си в малък радиус и заразява всичко в голям. Заразените сгради и единици стават бели и след около 10 секунди гърмят, също заразявайки всичко около себе си. С други думи - един изстрел в края на добре стегната и подредена база означава нейният сигурен край, ако противникът не се сети да продаде или премести определени сгради, за да спре верижната реакция. Коронката на силите им са големите Annihilator walker-и. Три бластера - 2 напред, един назад, стрелят, докато са в движение и на близки разстояния изключват всяка сграда или машина. Освен това мачкат леки и средни танкове, докато се движат. А след задължителния за Скрин ъпгрейд за щитове се оправят в битка 1 vs. 1 с Mammoth и Avatar. Най-много ме израдва героят им - може да хване произволна единица и да телепортира до три анихилатора (или 5 пехотинеца) на произволно място на картата. Инженери или тежки машини в гърба на вражата база най-често водят до неговото предаване. Между другото - хванат Аватар може да се ъпгрейдва от други (вражи) NOD единици, докато е под ваш контрол. След това просто го телепортирайте в базата, насочете няколко оръдия към него и си го вземете с инженер.

За финал

И не забравяйте основното правило - гледайте риплеи. Ако искате да се наредите сред челните места в ранглистата - гледайте мачове - свои, чужди, когато ви бият или печелите - учете се от грешките на другите и тренирайте бързите си реакции - това е.

ТОЙ ГЛЕДА
MAD
музикална телевизия
www.mad.tv

cheat line

Чийтовете работят САМО В СИНГЪЛПЛЕЙЪР.

Чийтовете са за релийз версията на играта. Действието им след нейния ъпдейт, промяна на главни файлове (.exe) не е гарантирано.

Внимателно препишете подадената от sms-а информация, следейки за малки и големи букви, технически символи и разстояние между думите и символите.

При указание "Отвори файла xxxxx.ini и промени следните редове" трябва да откриете посочения файл в директорията на играта, след което да го отворите с текстови редактор (Notepad). Уверете се, че файлът не е Read Only (десен бутон върху него - Properties), за да можете да запазите променената информация. Ако е Read Only, "отключете" го преди промяната и след това го "заключете" отново, за да бъде разпознат от енджина на играта.

При указание "Стартирай играта с параметрите - console (или други)" трябва да кликнете с десния бутон върху стартиращата иконка на играта, да изберете Propreties и да добавите нужния параметър в полето Target след вече въведените (ако ги изтриете, играта няма да се стартира).

Това, което предлага услугата Cheat Line, е избор на чийт от списък с над 250 заглавия, който ще се ъпдейтва постоянно и ежемесечно. Във всеки един брой ще намериш пълния списък на поддържаните игри. По всяко време и място (у дома, в клуба, в офиса) ти се предоставя удобството да си неуязвим, да имаш всички оръжия и амуниции или да се снабдиш с ресурси за кралството си. За целта само ти трябват GSM апарат и върхът на твоите пръсти.

За да получиш чийт, изпрати SMS с кода на играта на номер 1915 (за абонати на Мтел, Вивател и Глобул).

Цената е 1.20 лв. с ДДС.

За проблеми и въпроси – тел. 0885 524 635 от 10-17 ч.

A

Act of War: High Treason cheat192
Advent Rising cheat193
Age of Empires 2 ..... cheat194
Age of Empires 2: The Conquerors cheat195
Age of Empires III cheat196
Age of Mythology cheat197
Age of Sail 2 ..... cheat198
Age of Wonders 2 ..... cheat199
Alias cheat200
Aliens vs. Predator 2 ..... cheat201
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt cheat202

B

Batman Forever cheat183
Battle Mages cheat184
Battle Mages: Sign Of Darknes cheat185
Battlestations: Midway cheat186
Bionicle Heroes cheat187
Blitzkrieg 2 ..... cheat189
BloodRayne 2 ..... cheat190

C

Caesar IV cheat169
Call of Duty 2 ..... cheat170
Call of Duty cheat171
Call of Juarez cheat172
Cars cheat173
Cars: Radiator Springs Adventure cheat174
Celtic Kings cheat175
Civilization 4 ..... cheat176
Codename Panzers: Phase Two cheat178
Command and Conquer 3: Tiberium Wars cheat206
Commandos 3: Destination Berlin cheat179
Company of Heroes cheat180
Cossacks II: Napoleonic Wars cheat182

D

Dark Messiah of Might and Magic cheat158
Darwinia cheat159
Dave Mirra Freestyle BMX cheat160
Delta Force: Black Hawk Down cheat161
Devil May Cry 3 SE cheat162
Disciples 2: Rise of the Elves cheat163
DooM 3 ..... cheat164
DooM 3: Resurrection of Evil cheat165
Dungeon Siege II cheat167
Dungeon Siege II: Broken World cheat168

E

Empire Earth 2 ..... cheat153
Empires: Dawn of the Modern World cheat154
Eragon cheat155
Europa Universalis 2 ..... cheat156
Europa Universalis 3 ..... cheat157

F

F.E.A.R. cheat146
F.E.A.R.: Extraction Point cheat147
Fahrenheit cheat148
Far Cry cheat149
FlatOut 2 ..... cheat150
Freelancer cheat151
Full Spectrum Warrior cheat152

G

Gangland cheat141
Gothic 3 ..... cheat142
Grand Theft Auto: San Andreas cheat143
Ground Control 2: Operation Exodus cheat144
Gun cheat145

H

Half-Life 2 ..... cheat126
Half-Life 2: Episode One cheat127
Harry Potter and the Chamber of Secrets cheat128
Harry Potter: Sorcerer's Stone cheat130
Hearts Of Irn 2 ..... cheat131
Hellforces cheat132
Heretic 2 ..... cheat133
Heroes of Might and Magic V cheat134
Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate cheat135
Heroes of Might and Magic III cheat136

playstation
cheatline

Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death ... cheat137
Heroes Chronicles All ... cheat138
Heroes of Might and Magic IV cheat139
Hitman: Contracts ... cheat140

I

Icewind Dale 2 ... cheat124
Indigo Prophecy ... cheat125
Infernal ... cheat208

J

Jedi Knight: Jedi Academy ... cheat121
Joint Task Force ... cheat122
James Bond 007: Nightfire ... cheat123

K

Kingpin: Life of Crime ... cheat117
Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child ... cheat118
Kohan II Kings of War ... cheat119

L

Lego Bionicle ... cheat109
Lego Racers 2 ... cheat110
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy ... cheat111
Lego Star Wars ... cheat112
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II ... cheat113
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II – Rise of The Witch King ... cheat114
Lord of the Rings: The Return of the King ... cheat115
Lords of EverQuest ... cheat116

M

Maelstrom ... cheat207
Mafia ... cheat98
Maple Story ... cheat99
Marc Ecko's Getting Up ... cheat100
Marvel Ultimate Alliance ... cheat101
Mat Hoffman's Pro BMX ... cheat102
Max Payne 2: The Fall of Max Payne ... cheat103
Mechwarrior 4: Vengeance ... cheat104
Medal of Honor: Pacific Assault ... cheat105
Medal of Honor: Allied Assault cheat106
Medieval 2: Total War ... cheat107

N

Need for Speed: Underground cheat91
Need for Speed: Most Wanted cheat92
Need for Speed: Carbon ... cheat93
Neverwinter Nights ... cheat95
Neverwinter Nights 2 ... cheat96
No One Lives Forever 2 ... cheat97

P

Patriots: A Nation Under Fire ... cheat88
Prince of Persia 2: Warrior Within ... cheat89
Prey ... cheat90

Q

Quake 4 ... cheat87

R

Rayman: Raving Rabbids ... cheat75
Real War ... cheat76
Recoil ... cheat77
Red Faction 2 ... cheat78
Reservoir Dogs ... cheat79
Resident Evil 2 ... cheat80
Resident Evil 3 ... cheat81
Resident Evil 4 ... cheat82
Return to Castle Wolfenstein ... cheat83
Rise of Nations: Rise of Legends ... cheat84
Rise of Nations: Thrones and Patriots ... cheat85
Rome Total War ... cheat86
NEW Rush for Berlin ... cheat212
NEW Rush for Berlin: Rush For the Bomb ... cheat213

S

S.T.A.L.K.E.R. Shadow.of.Chernobyl ... cheat205
S.W.I.N.E ... cheat43
Sacred ... cheat44
Scarface: The World is Yours cheat45
Secret Weapons Over Normandy cheat46
Sheep ... cheat48
ShellShock: Nam '67 ... cheat47
Sid Meier's Pirates ... cheat49
Silent Hunter 2 ... cheat50
SiN ... cheat51
SiN Episodes: Emergence ... cheat52
Singles 2: Triple Trouble ... cheat53
Snoopy vs. The Red Baron ... cheat55
Snowboard Park Tycoon ... cheat56
Soldier of Fortune 2: Double Helix ... cheat57
Soldiers: Heroes Of World War II ... cheat58
SOLDNER: Secret Wars ... cheat59
Soul Reaver 2 ... cheat60
Spiderman: The Movie ... cheat61
Splinter Cell: Chaos Theory ... cheat62
Splinter Cell: Double Agent ... cheat63
Starcraft ... cheat64
Starcraft: Brood War ... cheat65
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast ... cheat66
Star Wars Knights of the Old Republic 2 ... cheat67
Star Wars: Battlefront ... cheat68
Star Wars: Force Commander cheat69
Star Wars: Empire at War ... cheat70
Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption ... cheat71
Star Wars: Republic Commando ... cheat72
Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse ... cheat73
SWAT 4 ... cheat74

T

Tactical Ops: Assult on Terror cheat21
Tarzan ... cheat23
Taxi Racer London 2 ... cheat24
Taxi Racer New York 2 ... cheat25
Test Drive 6 ... cheat26
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay DC ... cheat27
The Elder Scrolls 4: Oblivion ... cheat28
The Elder Scrolls IV: Oblivion - The Shivering Isles ... cheat204
The Entente WW1 Battlefields cheat30
The Godfather: The Game ... cheat29
The Hulk ... cheat31
The Sims: House Party ... cheat32
The Sims: Makin Magic ... cheat33
The Sims 2 ... cheat34
The Sims 2: Nightlife ... cheat35
The Sims 2: Family Fun Stuff ... cheat36
The Sims 2: Pets ... cheat37
The Sims 2: Holiday ... cheat38
The Sims 2: Open for Business ... cheat37
The Sims 2: Seasons ... cheat209
Titan Quest: Immortal Throne ... cheat210
Tomb Raider: Chronicles ... cheat38
Tomb Raider: Legend ... cheat39
True Crime: NY City ... cheat40
True Crime: Streets of LA ... cheat41
Tzar ... cheat42

U

UberSoldier ... cheat14
UFO: Afterlight ... cheat211
UFO: Aftermath ... cheat15
UFO: Aftershock ... cheat16
Ultimate Sonic Chaos ... cheat17
Ultimate Paintball Challenge ... cheat18
Ultimate SpiderMan ... cheat19
Uplink ... cheat22
Unreal Tournament 2004 ... cheat20

V

Vietcong 2 ... cheat12
Vivisector: Beast Within ... cheat13

W

Wages of War: The Business of Battle ... cheat1
Warcraft 2: Tides of Darkness ... cheat2
Warcraft 2: Beyond the Dark Portal ... cheat3
WarCraft 3 ... cheat4
Warcraft 3: The Frozen Throne cheat5
Warhammer 40K Dawn of War ... cheat6
Warhammer 40K Dawn of War: Dark Crusade ... cheat7
Warhammer 40K Dawn of War: Winter Assault ... cheat8
Warhammer: Mark of Chaos ... cheat9

X

X3: Reunion ... cheat10

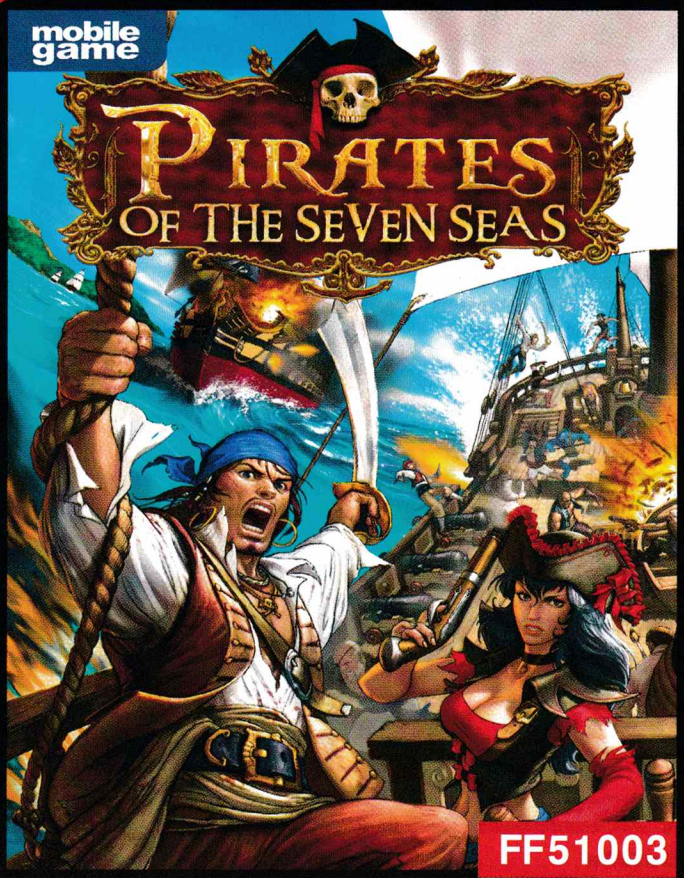
Z

Zoo Empire ... cheat11

бутони:
Ляво - **Lq** Дясно - **Dq**
Горе - **G** Долу - **D**
Триъгълник - **T**
Квадратче - **K**
Кръг - **O**
Хикс - **X**

активни бутони:
L1, L2, L3, L4

Bully ... cheat919
Canis Canem Edit ... cheat920
Capcom Classics Collection Vol. 2 ... cheat923
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 ... cheat937
Eragon ... cheat924
FIFA 07 ... cheat925
Final Fantasy 12 ... cheat914
Garfield: Tale of Two Kitties ... cheat922
Ghost Rider ... cheat913
God of War 2 ... cheat907
Grand Theft Auto: Vice City Stories ... cheat909
Guitar Freaks And DrumMania: Masterpiece Silver ... cheat911
Guitar Hero 2 ... cheat915
Jaws Unleashed ... cheat902
Just Cause ... cheat921
Lego Star Wars 2 The Original Trilogy ... cheat906
Lord of the Rings: The Third Age ... cheat901
Marvel vs. Capcom 2 ... cheat917
Medal of Honor: European Assault ... cheat939
Mortal Kombat: Armageddon ... cheat938
Need for Speed Carbon ... cheat931
Piglet's BIG Game ... cheat926
Pimp My Ride ... cheat912
Red Ninja: End of Honor ... cheat904
Rogue Galaxy ... cheat918
Scarface: The World is Yours ... cheat936
SOCOM U.S. Navy Seals: Combined Assault ... cheat916
NEW Spider-Man 3 ... cheat941
Splinter Cell Double Agent ... cheat935
Street Fighter Alpha Anthology ... cheat903
Superman Returns: The Videogame ... cheat930
The Legend of Spyro: A New Beginning ... cheat934
The Sims 2: Pets ... cheat928
Tiger Woods PGA Tour 07 ... cheat910
Tony Hawk's American Wasteland ... cheat908
Tony Hawk's Project 8 ... cheat929
Total Overdose ... cheat932
Urban Chaos: Riot Response ... cheat905
WWE SmackD! vs. RAW 2007 ... cheat927



FF51003

Идва сезонът на пиратите. Искате или не, световната медийна машина ще се опита да ви завърти в колелото на мечтите за съкровища, хубавите жени и хладнокръвните морски главорези с изтънчена чувствителност пред исконно човешкото. В края на май по киноекраните ще се завърти „Карибски пирати 3", в който Джони Деп отново ще бъде Джак Спароу, а Кийра Найтли отново ще предизвика размисли дали в средновековието жените са били с така дискретни деколтета... За да не оставате като, Gameloft са помислили по пиратския казус и предлагат на вашето внимание Pirates of the Seven Seas – една от най-приятните аркадни тупалки на изминалите месеци и години. В тази Java игра за мобилния ви телефон ще трябва да се борите за справедливост в класическия jump`n`run жанр. В рамките на осем нива, обхващащи класическата джунгла, класическия пиратски кораб и класическия пиратски град, ще имате шанса да развъртите сабя и да поизколите зомбирани несретници, зверове или босовете на нивото. Освен с хладно оръжие можете да си пробивате път и с пистолет.

Основната цел в Pirates of the Seven Seas е да сте пират, т.е. да грабите, колите и да се наслаждавате на живота по ръба. Както си му е редът в този вълнуващ жанр, освен с бой ще трябва да упражнявате и акробатическите си способности при преодоляването на трудностите по терена. Освен всичко друго ще трябва да покарате и сърф, а крайната цел на всичките ви усилия е ясна – всеки пират в живота си търси най-вече Него, Съкровището! Като цяло Pirates of the Seven Seas дава необходимата доза забавление и отмора, което да ви зареди с положителната емоция на пиратското съществуване – жени, приключения и бутилка концентрат. Ако няма да гледате „Карибски пирати 3", вероятно ще сбъркате. Ако не изтеглите Pirates of the Seven Seas за мобилния си апарат – също.

ОЦЕНКА – 98%

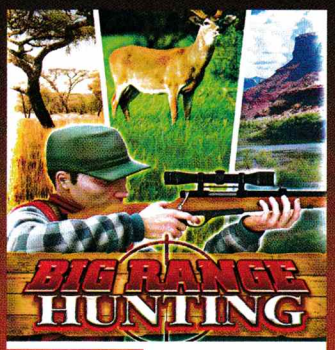
gameloft
© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ

FF14192

Stolen In 60 Seconds е от онзи тип виртуални забавления, които изискват напрежение преди всичко за мисълта ви. Става въпрос за симулация на добре планирани обири. Има три основни етапа на развитие. По време на предварителното планиране ще трябва да си създадете екип с добре подготвени крадци. Всеки член на вашия отбор притежава различни способности. В същия етап от играта ще трябва да съберете необходимото оборудване, както и да платите необходимата сума на „човека, който знае всичко за диамантите в тоя град". При самото планиране вече разполагате с карта на обекта. В нея е включена схема на охранителната инсталация и положението на сейфовете. Трябва да инструктирате всеки член от екипа си с някаква задача. Във финалната фаза на всяко от 20-те нива е време за екшън. Бихте могли просто да наблюдавате действията на своите партньори и да събирате съдържанието на сейфовете или да се включите като основна част от екипа. Никога не забравяйте, че всеки може да носи определено количество товар. Ако се заиграете сериозно, вероятно ще ви трябват няколко месеца, за да успеете да съберете 100% от плячката във всяко ниво. Създателите на играта твърдят, че има две нива, в които е невъзможно да постигнете 100% успеваемост. Искате ли да разберете кои са те?

ОЦЕНКА – 91%



FF66445

В приключенските романи на Майн Рид и Карл Май особено важна роля притежават онези предизвикателства за мъжеството, каквито са ловните приключения на героите. Big Range Hunting е съвременна виртуална интерпретация на онзи вътрешен човешки стремеж към надмощие над другите видове. Ако нямате ловен билет и не можете да ходите в гората за лов на мечки, можете да отстреляте някоя стрървица във виртуалния свят на Big Range Hunting. В рамките на 16 различни приключения ще можете да стреляте със снайперова пушка, въздушна пушка или арбалет. Освен мечки ще можете да ловувате още седем животински вида, между които лъв, елен и патица. Ще насочвате мерника си в африканската савана, горите на Европа или канадските степи. Ако изберете т.нар. Challenge mode, ще трябва да преодолеете всяка от 16-те задачи. При „свободния" лов ще можете да жумите в засада, колкото ви се иска. При някои от мисиите ви ще имате на разположение и добре обучено ловно куче, което да се хвърля настървено към вече отстреляната жертва и да гарантира успешния изход на лова ви. Единственият недостатък на Big Range Hunting е, че не можете да разказвате за ловните си подвизи на маса, нито да твърдите, че сте застреляли мечка преди малко. За убиването на половин час в мързелив следобед обаче играта е повече от идеална.

ОЦЕНКА – 89%

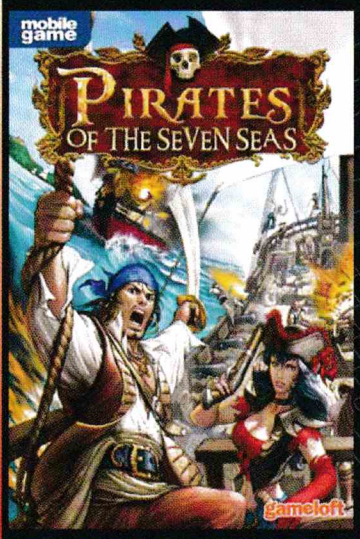
FUN4GSM
WWW.FUN4GSM.COM

ЯКО ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 С КОДА НА КАРТИНКАТА, АНИМАЦИЯ, ВИДЕО, JAVA ИГРА, ТЕМА, REAL TONE или ПОЛИФОНИЧНА МЕЛОДИЯ

НОМЕР 1819 ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ

JAVA games



АКО СИ ОЧАРОВАН ОТ СВЕТА НА ПИРАТИТЕ И СИ МЕЧТАЛ ДА КРЪСТОСАШ ШПАГИ В БИТКА, ТО ТРЯБВА ДА ИМАШ НА ВСЯКА ЦЕНА ТАЗИ ИГРА НА ТВОЯ ТЕЛЕФОН

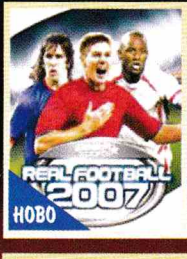
Веднъж заредена, тя ще те отведе към свят на невероятни приключения, където в ролята на безразсъден пират ще трябва да преодолееш опасностите в търсене на изгубено съкровище.

В джунглата, на кораба, в града на пиратите или на античен сърф ти ще можеш да освобождаваш секси затворнички като допълнителен бонус.

Характеристики:
- 8 нива, намиращи се в три различни местности от пиратския свят;
- Главозамайващи изпълнения със сърф, придаващи уникалност на геймплея;
- Възможност да използваш пистолета и сабята си в множество разрушителни комбинации;
- Впечатляващи скокове и акробатични изпълнения
- Разнообразни противници зомбирани пирати, босове, морски чудовища.

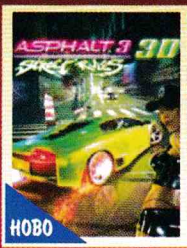
EA51003

ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК ДВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ



ВЕЧЕ ФУТБОЛ КАТО НА ЖИВО!

EA20170



МААААНИИЯЯЯ!

EA39608

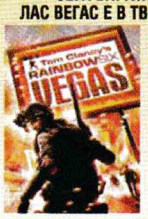
СТАНИ СЪЗТЕЗАТЕЛ ОТ ФОРМУЛА 1

EA88319 НОВО

БЪДЕЩЕТО НА БОЙНИТЕ ДЕЙСТВИЯ

EA23833

СЕГА ВЯРАТА НА ЛАС ВЕГАС Е В ТВОИ РЪЦЕ



EA53085

СТРАХОТНИ ЖЕНИ - ВСЕ ПО-КРАСИВИ И РАЗГОРЕЩЕНИ С ВСЯКО НИВО

EA62078

СТАРИЯТ БИЛЯРД ИЗГЛЕЖДА РАЗЛИЧЕН

EA81058

ИМАМ ЛЕСНА ЗАДАЧА ЗА ТЕБ ОБИР НА БИЖУТЕРИЕН МАГАЗИН

EA14192 НОВО

СЕКС УЧИТЕЛ ПО ДРЕВНИТЕ МАНУСКРИПТИ!

EA71586

gameloft © 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

цветни картинки

EA26315 EA40090 EA48075 EA47242
EA65172 EA10786 EA28894 EA55764
EA73581 EA40178 EA80517 EA91335
EA23746 EA87838 EA26746 EA55302

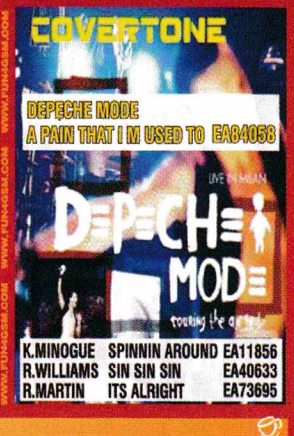
анимация

EA89544 EA55411 EA87677
EA10089 EA17212 EA62595
EA21723 EA17677 EA38193

видео

EA7293 EA32961 EA90723
EA36310 EA99772 EA92375
EA92071 EA87911 EA87600

ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1819 Е 2.40 ЛВ. С ДДС



K.MINOGUE	SPINNIN AROUND	EA11856
R.WILLIAMS	SIN SIN SIN	EA40633
R.MARTIN	ITS ALRIGHT	EA73695

теми

EA18979 EA93588 EA53527 EA35167 EA46900 EA36454 EA29856 EA56703

Посетете нашия WAP сайт FUN4GSM.COM
НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА ПОРЪЧАШ!

ИЗПРАТИ НА ПРИЯТЕЛ

СЛЕД КОДА НА ИЗБРАНАТА ПОРЪЧКА ДОБАВЕТЕ ИНТЕРВАЛ И НОМЕРА, НА КОЙТО ЖЕЛАЕТЕ ДА Я ИЗПРАТИТЕ

НАВСЯКЪДЕ, ПО ВСЯКО ВРЕМЕ ГЛЕДАЙ ПЛАНЕТА ТВ НА ТВОЯ ТЕЛЕФОН

- ИЗПРАТИ SMS С ТЕКСТ TV НА НОМЕР 1917 (0.30 ЛВ. С ДДС) И ЩЕ ПОЛУЧИШ БЕЗПЛАТЕН ДЕМО ЛИНК. СТАРТИРАЙ ВИЖ ДАЛИ ТЕЛЕФОНЪТ ТИ ПОДДЪРЖА УСЛУГАТА.
- АКО Я ПОДДЪРЖА МОЖЕШ ДА СЕ АБОНИРАШ ЗА 1 МЕСЕЦ, КАТО ИЗПРАТИШ SMS С ТЕКСТ PLANETA НА НОМЕР 1817 (12 ЛВ. С ДДС).
- ПРОВЕРИ КОЛКО Е ЯКО. ИЗПРАТИ SMS С ТЕКСТ PLANETA НА 1819 И СРЕЩУ 2.40 ЛВ. С ДДС ЩЕ ПОЛУЧИШ ДОСТЪП ЗА 1 ДЕН.

Всяка поръчал полифонична мелодия, Java игра, тяв тон, цветна картинка или анимация, видеоклип или тема, получава FUN продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще получава специалните ни предложения. Абонамента се активира с потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS с текст STOP на номер 1917. Цената на SMS към номер 1917 е 0.30 лв. с ДДС за абонати на М-тел и Вивател, и 0.29 лв. с ДДС за абонати на Глобул.

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ, ИЗПРАТЕТЕ SMS (ЗА ДА ИЗТЕГЛИТЕ ИГРА ИЛИ ТЕМА ИЗПРАТЕТЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛНО 2 SMS-А) НА НОМЕР 1819 (БЕЗ КОДА НА ОПЕРАТОРА ОТПРЕД) С КОДА НА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. НАПРИМЕР: EA12345 ЗА ДА ИЗПРАТИТЕ ПОРЪЧКАТА НА ДРУГ НОМЕР, ДОБАВЕТЕ ГО НАКРАЯ: EA12345 08YXXXXXXX. ДО НЯКОЛКО МИНУТИ ЩЕ ПОЛУЧИТЕ WAP PUSH ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ ИЛИ ТЕКСТОВ SMS ЗА АБОНАТИ НА ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ С ЛИНК НА КОЙТО СЕ НАМИРА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ И ПОДДЪРЖАНИ ТЕЛЕФОНИ: WWW.FUN4GSM.COM
ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1819 Е 2.40 ЛВ. С ДДС

Ревю
Жанр: **Ужаси**
Издател: **Тесто**
Създател: **Тесто**
Платформа: **PS2**

Ивелин Г. Иванов

Да погледнеш страха в очите

Fatal Frame 3: The Tormented

По някаква причина японците явно обичат да бъдат плашени. При това не как да е, а със стил. Едва ли е нужно да споменавам магическото словосъчетание "silent hill", за да подкрепя тезата си. И все пак, напоследък, като се замисля за survival horror жанра, първо се сещам за една друга поредица – Fatal Frame. На ниво оригиналност FF просто размазва всякаква конкуренция. Едва ли е нужно, но нека все пак ви припомня две други вълшебни думички – "camera obscura". Не, това не е заклинание, а името на единственото ви оръжие тук. Както са се досетили феновете на латинския, става въпрос за фотоапарат. Не какъв да е фотоапарат, а такъв, с който можеш да заснемеш призрак и така да го изпратиш в преизподнята... където всъщност му е мястото. И ако случайно всичко това ви звучи като фасулска работа, по-добре опитайте играта... ако ви стиска!

Историята на новото издание, с подзаглавието The Tormented, ни въвежда в живота на фото-репортерката Рей Куросава, която само преди два месеца е загубила мъжа на живота си, загинал в автомобилна катастрофа с кола, зад чийто волан е била самата Рей. Ирония на съдбата (или може би не?!) отвежда младата жена в покрайнините на изоставено имение, за да разследва слуховете за привидения, които шестват в околността. Самата Рей е скептично настроена към паранормалното, но когато ѝ се явява дух не на някой друг, а на покойния ѝ приятел, нещата коренно се променят. Главната героиня бива въвлечена в дебрите, или по-скоро – в бездната на призрачното имение... и кошмарът започва!

С кошмара започват обаче и умереното разочарование, свързано с простичкия факт, че The Tormented представлява (с много малки изключения) просто "още от същото". И ако това беше донякъде простимо за второто издание от поредицата, този път нещата просто трябваше да стоят малко по-иначе. Това в никакъв случай не означава, че играта е предсказуема, или – не дай боже – скучна. Просто не очаквайте някакви свръхразлични предизвикателства. Може би за да се реваншират за липсата на иновации (и разбира се, за да удължат още малко чистото игрово време), създателите на Fatal Frame III са вдигнали трудността до почти непоносими на места граници. Това трудно би могло да мине за плюс, особено ако сте сред геймърите с по-слаби нерви, защото играта и без друго е направена така, че да те държи почти непрекъснато на ръба на истерията. В същото време пъзелите са си останали все така "нищо особено", което също ме удари право в сърцето. Последното ми сериозно мрънкане е свързано с някои наистина недопустими за трето издание бъгове, като например адски тромавата и неточна система за избиране на предмет или обект от заобикалящата среда.

Отвъд всичко това обаче третият Fatal Frame е абсолютната мечта на survival horror фена. Историята и визията (макар и не така бляскава като тази на конзолите от ново поколение) са абсолютно зашеметяващи, както и цялостната атмосфера играта. Ако сте сред искрените фенове на японския хорър от сорта на The Ring (оригинала, а не щатския римейк), тази игра е абсолютно задължителна за вас, дори никога преди да не сте хващали джойпада на PS2

Ревю
Жанр: **Ролева игра**
Издател: **Atlus**
Създател: **Vanilla Ware**
Платформа: **PS2**

Ивелин Г. Иванов

Ретро духът още витае наоколо

Odin Sphere

Преди всичко – не бързайте да си правите изводи от няколкото скрийншота от Odin Sphere, публикувани тук или там. Особено, ако не сте сред най-запалените фенове на японските ролеви игри и/или мангата и анимето. Честно казано, и моята първа реакция беше умерено сепване. Реших все пак да дам на Odin поне един шанс, най-вече заради обещаващите предварителни прегледи и доста възторжените първи ревюта. Оказа се, че противвоята ми тази "малка игричка" все пак успя някак да ми влезе под кожата. Оказа се още, че тя била нещо като духовен наследник на култово заглавие за SEGA Saturn, кръстено Princess Crown, което съм успял да пропусна в навалицата... а защото така и не е напуснало границите на Япония!

Историята на Odin Sphere започва с това, че младата валкирия Гуендолин току-що е загубила по-голямата си сестра, загинала на бойното поле. Това е и причината нейният баща, царят, да й повери магическото оръжие, наречено "сайфър" - нещо като копие, способно да поглъща магическа енергия под формата на т.нар. "фозони" (които всъщност са душите на убитите от вас противници). Когато количеството събрани фозони достигне критичната маса, воинът, който го държи в ръка, може да размаже противниците си с някои наистина могъщи атаки. Трябва още да уточним, че Гуендолин е само един от общо петте играеми героя, които ще управлявате през цялата игра.

Историята на Odin Sphere всъщност далеч не е толкова лоша, стига човек да успее да се абстрахира някак от монотонния и абсурден на места диалог плюс меко казано странните имена на някои от действащите лица. И макар да става въпрос за абсолютно линеен сюжет, вие можете да изберете в каква последователност да изиграете някои от подмисиите и дори дали да ги играете въобще. На картата на света до всяка от въпросните подмисии са уточнени както трудността, така и екстрите, които можете да спечелите при успешното й изпълнение.

Макар не малка част от геймплея на Odin Sphere да е издържан в духа на класическата японска ролева игра, игралното ви време ще бъде уплътнено по-скоро с чист екшън в дух на класическите "сайдскрольри" или дори на по-съвременните beat 'em up/jump 'n' run хитове от сорта на Viewtiful Joe. Все пак не приемайте тази последна препратка твърде буквално. Не знам дали причината се криеше в неочакван прилив на носталгия по доброто старо време, или играта наистина си я бива. Аз всъщност си прекарах доста добре в няколкото часа, които й отделих. Освен това не мисля, че е необходимо човек да е непременно фен на "японския стил" в игрите, за да я оцени по достойнство.

Дали това е "задължително заглавие"? М-м... не. Или по-скоро – кой знае? За мен лично става все по-трудно и по-трудно да се връщам към класическите видео игри, а оттам (по същата причина) и към тези, които залагат на ретро визия и излъчване. Но от друга тези заглавия често се превръщат в нужната глътка свеж въздух на фона на свръхтежката графична артилерия, с която ни атакуват PS3 и 360. И тъй, ако искате да си "прочистите" главите след поредната размазваща доза "развлечение от ново поколение", Odin Sphere е определено опция, над която си струва да се замислите.

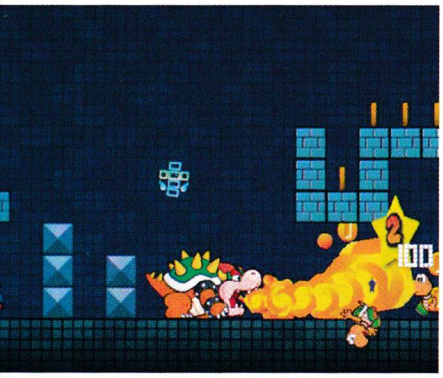
Ревю
Жанр: **Екшън**
Издател: **Nintendo**
Създател: **Intelligent Systems**
Платформа: **Wii**

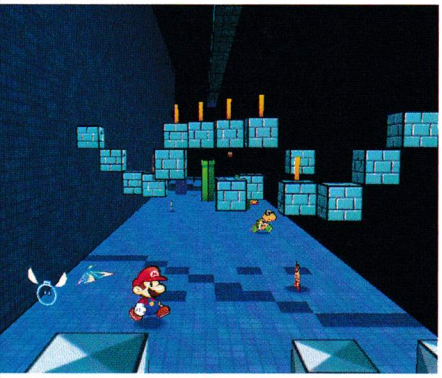
Ивелин Г. Иванов

От 2D към 3D като по ноти

Super Paper Mario

Съвпадение е, че в този брой става дума за две игри, носещи новото – поне за мен – жанрово определение "Action/RPG" (да не се бърка с "Action RPG", като при Diablo, да речем). Странно също, но и двете игри разчитат на носталгичната, 2D нотка в опита си да спечелят почитатели. Оттук нататък обаче двете заглавия поемат по доста различни пътеки. Докато Odin Sphere си остава "симпатична малка игричка", Super Paper Mario се превръща постепенно в истинско парти с фойерверки, на което са поканени всички ключови звезди от компанията на прословутия италиански водопроводчик. Всъщност, сравнението между тези две издания е малко несправедливо, тъй като първата игра разчита изцяло на собствените си възможности, докато новият Mario стъпва направо върху десетилетията от слава и успех, свързани с неговото име.





Като се има предвид всичко това, авторите на Super Paper Mario, можеха и да не си дават твърде много зор. Или пък не можеха? Какви ги говоря... Кога до момента се е случвало Nintendo да иска за своите най-големи звезди нещо друго освен най-доброто? И този път те ни предлагат игра, която отива отвъд познатите територии на електронните развлечения. И макар да не става въпрос за истинска революция, а по-скоро за изследване на някои "странични пътеки", SPM си е чиста проба събитие, без каквито и да е уговорки.

В основата на геймплея на новото приключение е поредното "простичко", но и гениално хрумване – играещият да може да преминава в произволен момент от 2D към 3D версията на кое да е от нивата в играта. Повярвайте ми, на приказки нещата изглеждат далеч по-скромно, отколкото на живо. Сещате се също, какво предизвикателство е била реализацията на подобна идея, пък ако щете и дори само на ниво левъл дизайн.

Остатъкът е добре познатият платформър екшън, какъвто игрите с Mario не предлагат от доста време насам. Може би единствената по-забележима промяна е свързана с преминаването от походовите битки (познати от някои от предишните издания) към битки изцяло в реално време. А че битките си ги бива, бива си ги. Освен с Марио, в новото приключение ще можете да управлявате още няколко, добре познати звездни персонажа, между които принцеса Пийч и драконоподобния Баузър. Всеки от тях си има своите специални умения, като при принцесата това е по-високият от на останалите герои скок, а при Баузър – неговите огнедишащи атаки.

Интересен аспект към геймплея добавят чудноватите, подобни на феички същества, наречени с почти непроизносимото "пикслз". Чрез тях главните герои получават допълнителни умения, които понякога са безценни при решаването на логическите загадки, но най-често дават допълнителни козове в битките. И за да не пропуснем споменатия по-горе ролеви елемент, нека уточня, че както Марио, така и цялата му "банда" с развиват в рамките на играта, макар че трудно може да се говори за задълбочена RPG система.

Ако въобще може да се говори за слабости в Super Paper Mario, основният кусур на играта е относително ниската ѝ трудност. Не, няма да имате (слава богу!) усещането, че играта се играе сама. Все пак Intelligent Systems можеха да помислят за някое и друго допълнително предизвикателство или пък екстри за отключване, които поне да ни накарат да се замислим за преиграване. Въпреки това, превъртелите Super Paper чак до финалните надписи твърдят, че ни очакват не по-малко от 15 часа чисто игрово време, което напоследък си е чиста проба трудов героизъм от страна на кой да е гейм дивелъпър.

Ревю
Жанр: **Екшън**
Издател: **Vivendi Universal**
Създател: **Day 1 Studios**
Платформа: **PS3**

Ивелин Г. Иванов

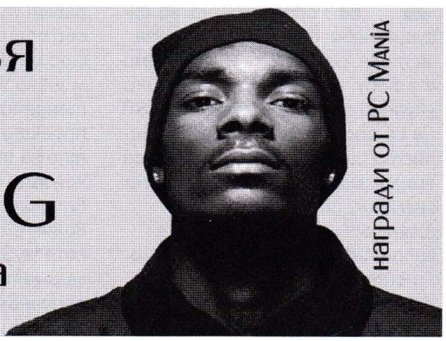
Някои игри просто трябва да си останат в оригиналния формат

F.E.A.R.

Нека да допуснем, че тъкмо сте си купили чисто нов PlayStation3. Малко вероятно (предвид, че сме в България), но все пак възможно. Нека също допуснем, че по някаква странна причина не само не сте играли, но и не сте виждали дори, игра на име F.E.A.R. в нейното дебютно PC издание. Отново – трудно ми е да си го представя, но все пак не изключвам подобна възможност. Чули сте, значи, че играта е била колосална на PC, чули сте още, че става въпрос за едно от най-плашещите заглавия, навестявали някога този формат, както и че графиката му е - меко казано - феноменална. Ха така, казвате си вие, очаквайки, че: а) графиката на PS3 версията като нищо ще е по-добра от тази PC-то (това е PlayStation3, все пак); и б) "новото" издание би следвало да предложи поне някоя, макар и дребна, екстра. Отговорът и на двете ви предположения щеше да е – да, ама не! Първо играта изглежда очевидно по-зле от предишните си издания (включително това за Xbox 360). И второ – става въпрос за порт, абсолютно идентичен с оригинално заглавие (ако не броим няколкото нови мултиплейър режима, тотално неизползваеми поради липсата на каквато и да е възможност за комуникация между съотборниците). Всичко това бележи само началото на вашите разочарования. Принципно да играеш FPS с геймпад е също толкова травмиращо изживяване, колкото и да се състезаваш в спринта на сто метра... на куц крак! Някои правячи на игри обаче са толкова добри, че успяват да отидат дори отвъд стандартната непригодност на геймпада за такъв тип игри. В техните шедьоври човек неминуемо се пита - тия момчета помирисвали ли са някога геймпад и знаят ли за какво служи. Или пък откровено се подиграват на клетия геймър, опитвайки да го докарат до изкълчване на някой и друг пръст.

Проблемът с куцото управление нямаше да е и на половина толкова сериозен, ако не беше убийственият, в буквалния смисъл, фреймрейт на PS3 версията на играта. Всички сме се опитвали, в един или друг момент, да подкараме игра на компютър, който очевидно не разполага с нужния хардуер. И ако в повечето други жанрове, резултатът се свежда до влудяващото на моменти "насичане", то при шутърите от първо лице ситуацията си има и допълнителен гнусен привкус. Ниският брой кадри за секунда в този случай означава допълнително забавяне (пък било то и от части от секундата) между мига, в който сте "натиснали спусъка", и този, в който на практика се "възпроизвежда изстрелът". И тъй като в FPS игрите почти 100% от стрелбата се случва от движение, сигурно се сещате колко трудно прави това уцелването въобще. А F.E.A.R. не е просто кой да е шутър. В тази игра, с нейния забележителен изкуствен интелект и оръжията, които имат реален "откат" и разсейване на стрелбата, прицелването с точност до милиметъра е разликата между живота и смъртта. Хайде сега прибавете и нескопосаното управление на PS3 версията, което би направило прицелването истински ад, дори фреймрейтът да беше повече от приличен. М-даа, лоша работа.

Добре тогава - "к'во правим?", дето има една приказка. Подминаваме. С явно пренебрежение. Колкото и малко да са игрите за новия PlayStation в момента, тази категорично не си струва. По-добре преиграйте още веднъж Resistance. Не че е върхът, но поне се играе.

club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа

награди от PC MANIA

Превю
Жанр: **Екшън**
Издател: **Sony**
Създател: **Ready at Dawn**
Платформа: **PSP**
Излиза: **зимата на 2007г.**

Ивелин Г. Иванов

Някой да (не) иска още God of War?

God of War: Chains of Olympus

Незаслужено пренебрегваният (поне според мен) до момента PlayStation Portable бавно, но сигурно набира скорост. Заслуга за това, разбира се, имат самите Sony, които също са крайно учудени защо, по дяволите, PSP не се продава. И тъй като най-често изтъкваната досега причина е липсата на достатъчно заглавия, собственикът на платформата явно здраво е запретнал ръкави, за да промени ситуацията. Напоследък се появиха няколко страхотни заглавия, базирани на известни Sony "марки", но разработени специално за PSP, като най-свежите от тях са Ratchet & Clank: Size Matters на High Impact Studios и Daxter на Ready at Dawn. Ето че на вълната на горещия си още предишен хит, Ready at Dawn са на път да направят следващия голям удар със специално ново издание на God of War, разработвано ексклузивно за PSP. Всъщност с тенденцията да финансират проекти, предназначени директно за тяхната портативна конзола, Sony работят и по втория сериозен упрек на феновете, свързан с твърде многото PlayStation2 портове за PSP, за сметка на твърде малкото оригинални заглавия.

Може би най-добрата новина покрай новия проект е, че става въпрос не просто за заглавие, създадено само и единствено за PSP, но и за абсолютно самостоятелна, пълноценна игра. Засега конкретната информация около Chains of Olympus е твърде оскъдна и се базира изцяло на специалната презентация, организирана от Sony за представителите на медиите. В нейните рамки е било показано сравнително кратко видео, демонстриращо реален геймплей от самото начало на новата игра. В рамките на демото Крейтос е трябвало да се справи първо с кораби от флотата на персите (не сте забравили, че той е спартанец, нали?) с помощта на огромен катапулт. Следват няколко кратки сблъсъка с базови противници, колкото да се "опипа територията", подобно на двете предишни игри от поредицата. Накрая Крейтос демонстрирал силите си в сблъсък с първия мини-бос в играта – циклоп, размахващ огромно, подобно на пън, оръжие. Казвам "мини-бос", защото в самия край на демото на сцената се е появило и първото наистина сериозно предизвикателство – представител на митичния вид "базилиск" (динозавъро-подобно създание, което според преданията умее да плува), който просто схрускал циклопа на една хапка. Всеобщите отзиви от видяното са повече от оптимистични, като всички са били впечатлени от видимо успешния преход на поредицата към изцяло новата платформа. В общи линии най-сериозното предизвикателство пред Ready at Dawn ще бъде свързано с осигуряването на достатъчно адекватно управление за един от най-динамичните екшъни на пазара в момента. Колкото и удачен да е сетът от бутони на PSP, той определено не може да покрие на 100% възможностите на прословутия PS2 геймпад. Въпреки това всички, присъствали на демонстрацията, са останали повече от доволни от предложеното от дивелъпъра на играта решение (което също е работно за момента). Не бива да забравяме, че хората от Ready at Dawn вече показаха в Daxter, че могат да се справят повече от успешно с подобна задача.

Засега няма закована дата за премиерата на God of War: Chains of Olympus, като ориентировъчно се цитира зимата на тази година. Най-вероятно става въпрос за периода около Коледа, когато Sony като нищо могат да излязат с някоя нова стъпка в кампанията за популяризиране на PSP. Намаление на цената? Защо не?!

МЛЕЧНИЯТ ПЪТ Е ГАЛАКТИКАТА, В КОЯТО ЖИВЕЕМ.

ТЯ Е СПИРАЛНАТА ГАЛАКТИКА, В КОЯТО СЕ НАМИРА СЛЪНЦЕТО. ИМА ЛЕЩОВИДНА ФОРМА, А СЛЪНЦЕТО Е БЛИЗО ДО ГАЛАКТИЧНАТА РАВНИНА. ЗА ЗЕМНИЯ НАБЛЮДАТЕЛ ЗВЕЗДИТЕ ОТ ТАЗИ РАВНИНА СЕ СЛИВАТ В СВЕТЛАТА ИВИЦА НА МЛЕЧНИЯ ПЪТ.

HiComm
НАЙ-ГОЛЯМОТО ТЕХНОЛОГИЧНО СПИСАНИЕ В ГАЛАКТИКАТА

hiend publishing www.hicomm.bg

Факти, факти...

МОБИЛНОСТ

Постпараноя а ла 9/11

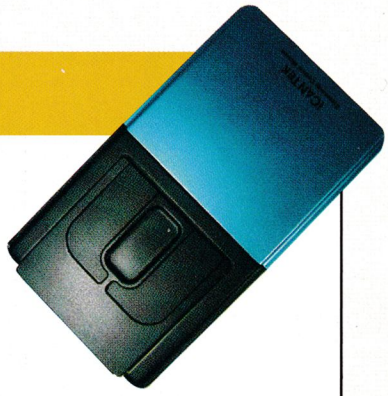
Правителството на САЩ се е нагърбило със задачата да разбере дали един ден най-добрата защита срещу химични, биологични или радиологични атаки ще бъде онова, що се намира в ръката на всеки. Или пък в ушите им. Homeland Security гледат сериозно на идеята да снабдят мобилните телефони с детектори, които ще алармират собствениците им при наличието на радиологични изотопи, токсични химикали и биологични опасности като антракс. Твърде е рано да се каже дали подобни GSM-и ще видят бял свят, но в момента се водят преговори с по-големите телефонни компании.

GSM-ите не убивали пчели

След като тутурутките бяха обвинени в това, че вредят и дори убиват пчелите в райони с висока степен на излъчване както в САЩ, така и в други страни, се оказа, че причината за гибелта на над 60 процента от тези насекоми по западното крайбрежие на Америка и над 70 по източното, идва от друга посока. А именно от DECT или Digital Enhanced Cordless Telecommunications – т.е. повечето по-нови безжични домашни телефони, както и от базовите станции, които оперират на честоти, различни от тези на GSM-те. Именно заради тях пчелите отказват да се върнат в кошерите си, които се намират в близост до подобни източници на електромагнитно излъчване. Това, естествено, довежда до смърт както за самата пчела, така и за кошера, който зависи от нея.

Най-тънката мишка в света

При нормални обстоятелства човек би си помислил, че от обикновените безжични мишки по-преносимо и компактно нещо едва ли ще намери на този свят. G4 Mouse обаче удари в земята цялата конкуренция и показа как трябва да се правят мобилните мишоци от следващо поколение. Тя е толкова плоска, че може да се вмести във вашия PCMCIA слот, когато не ви се налага



да я ползвате. В случай че решите да поработите с нея, тя изкача оттам, изплюва един USB кабел и се разгръща в една далеч по-ергономична позиция, за да обслужи всичките ви миши нужди. Може да се сдобиете с подобно чудо в розов, син или сребърен цвят. 800 DPI мишката има ляв и десен бутон, както и скрол, чувствителен на допир. Тя е изцяло Windows съвместима и струва едва 50 долара.

РЕВОЛЮЦИЯ

Компютър симулира мозъка на мишка

Половин миши мозък бе успешно симулиран с помощта на суперкомпютъра BlueGene L. Мозъчната тъкан е изключително трудна за симулация заради своята комплексност и огромен брой потенциални взаимодействия, които могат да протекат с времето. Смята се, че едната половина на мозък на мишка съдържа осем милиона неврони, всеки от които може да притежава до 8,000 синапса. Пресъздаването на подобна жива система, както и сами може да се досетите, определено не е лека задача. Екипът от една от изследователските лаборатории на IBM и университета в Невада, заел се със задачата, е подкарал симулацията на въпросния суперкомпютър, който е притежавал 4,096 процесора, всеки от които е използвал 256MB памет.
С помощта на тази машина изследователите създали половин виртуален миши мозък, който е имал осем милиона неврони с около 6,300 синапса. Симулацията е била проведена едва в рамките на 10 секунди, но десет пъти по-бавно в сравнение с реалността – т.е. те са успели да възпроизведат онова, което би се случило в мозъка на мъничка мишка в рамките на 1 секунда. За в бъдеще учените се надяват да ускорят и подобрят протичането на симулацията, а дори и да моделират нещо далеч по-сложно – например човешки мозък.

Лаптопи за 10 долара

След като правителството на Индия отхвърли стодоларовите лаптопи OLPC (One Laptop Per Child) на Николас Негропонте, които трябваше да бъдат раздадени на децата в училище с образователна цел, на преден план изникна една нова идея – да направят такива преносими компютри, които да струват едва 10 долара. Засега цената на един лаптоп се оформя около 47 долара, но правителството е убедено, че тя ще падне драстично предвид факта, че ще бъде направена поръчка за около един милион подобни машини.

ИДЕЙНО

Лаптопи, чувствителни към движения

Представете си лаптоп, чийто курсор се мести в зависимост от това накъде решите да наклоните машината. Подобно чудо е възможно благодарение на вградения в него акселометър и специален софтуер, който интерпретира данните от него. Проектът се разработва от известно време в изследователските лаборатории на BT и заимства идеята от дистанционното управление на конзолата Nintendo Wii. Авторите му се надяват, че т.нар. BT Balance система ще улесни по-възрастните или хората с увреждания, които имат затруднения при боравенето с мишка или клавиатура. Все още не е ясно кога лаптопите, чувствителни на движения, ще се появят на пазара.

Усъвършенстваха електронните носове

Учени разработиха пласт изкуствена слуз, която подобрява способността на „електронните носове" да надушват максимално точно ароматите на различни хранителни продукти и парфюми. Намазването на прецизните сензори със смес от полимери позволява на носа да усеща най-разнообразни по вид миризми. Синтетичната слуз имитира онази, открита в човешката носова кухина, и контролира степента, в която различните миризми бомбардират сензорите. Електронните носове се използват от доста години насам в хранителната индустрия с цел подобър качествен контрол. Новите усъвършенствани джаджи все още имат трудности с надушването на миризми като банани и мляко, но сега поне могат да ги различават една от друга. Майкъл Джексън ще може да спи спокойно, в случай че носът му отново падне след поредната пластична операция.

Процесори, вдъхновени от природата

IBM почерпи вдъхновение от природата при създаването на най-новите си компютърни чипове от следващо поколение и зае естествения модел, по който се образуват черупките на мидите, снежинките и зъбния емайл. Благодарение на т.нар. „вургап" процес милиарди микроскопични вакуум дупки ще могат да бъдат поставени между медните нишки в чиповете. По този начин те ще действат като изолатор, а проблемът със загубата на електрическа енергия между нишките, което води до нежелано затопляне, ще бъде преодолян.
IBM твърдят, че новите чипове ще използват далеч по-малко енергия и ще бъдат с около 35 процента по-бързи. Работата по тях обаче далеч не е към своя край и можем да очакваме появата им най-рано през 2009-та.

AMD – стремеж към феноменалност

Athlon навърши цели осем години и AMD реши, че е време да даде ново име на своите нови K10 процесори (вероятно за да не остане по-назад от Intel, които замениха Pentium с Core). Когато излязат през третото или четвъртото тримесечие на тази година, те ще се казват Phenom (от феномен) и ще се предлагат в три разновидности: най-мощните AMD Phenom FX, четириядрените AMD Phenom X4 и двуядрените AMD Phenom X2.

МРЕЖАТА

Microsoft точи зъби за Yahoo?

Според "Ню Йорк Поуст" софтуерната корпорация на Бил Гейтс е подновила опитите си да се сдобие с интернет компанията Yahoo и от известно време води усилени преговори. Microsoft са готови да заплатят 50 милиарда долара, само и само да постигнат целта си (към 4 май пазарната капитализация на Yahoo е била оценена на 38 милиарда). Засега и двете страни отказват да дадат официален коментар по темата. Но ако сделката се осъществи, Google, които наскоро дръпнаха напред със закупуването на онлайн рекламната агенция DoubleClick за 3,1 милиарда, най-накрая ще се изправят срещу достоен конкурент в лицето на обединените усилия на Microsoft и Yahoo.

Просто като парола

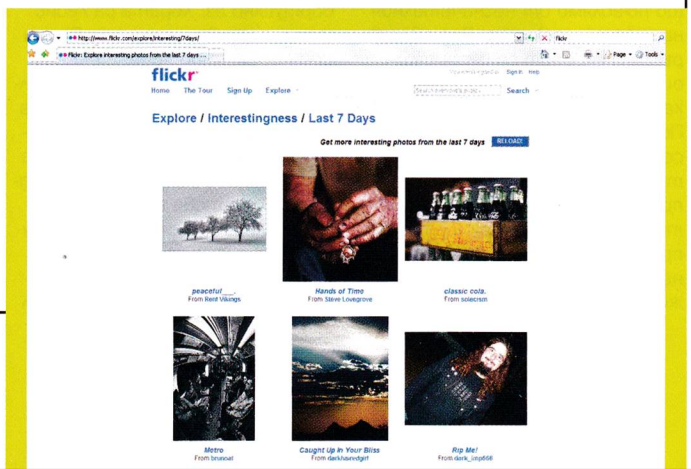
На 8 май списание PC Magazine публикува любопитна класация на десетте най-прости пароли въобще. Първо място оглавява едно от най-гениалните хрумвания на човешката мисъл – „password". Следват умотворения като "123456", "qwerty", "abc123" и "letmein". Шесто място е поверено на думата "monkey", а седмо и осмо съответно на "myspace1" и "password1". По незнайно каква причина девета позиция заема „blink182", а в дъното се мъдри собственото име на притежателя на паролата. Може би е добра идея да смените своята парола, ако тя е сред гореспоменатите умотворения.

Ограничиха кутията на Пандора

От 3 май уникалното уебрадио Pandora, благодарение на което можехте да откриете още песни и изпълнители, които да се понравят на вашия вкус, е вече забранено за повечето му слушатели, намиращи се извън територията на Съединените щати. Всеки, който се опитва да се наслади на музиката, която сайтът предлагаше, и живее в някоя друга страна, да речем България, ще види следния надпис: „Искрено се извиняваме, но поради лицензионни ограничения вече не можем да позволим достъп до Pandora от слушатели, намиращи се извън САЩ... Много ни е мъчно, но нямахме друг избор." За това можем да благодарим на звукозаписните компании, които са оказали жесток натиск над собствениците на Pandora. Без коментар.

Yahoo! Photos залязва, Flickr изгрява

Yahoo най-накрая взеха решение във връзка с "битката", развихрила се между две от своите отдавна предлагани услуги - Yahoo! Photos и Flickr. Макар че първата отбелязва далеч повече интернет посещения от последната и години наред е била №1 или №2, тя ще бъде затворена през есента тази година. Нейните потребители ще бъдат подканени да преместят снимките си в рамките на тримесечен период на Flickr или да други подобни страници като Shutterfly, Kodak Gallery, Snapfish или Photobucket. Явно компанията се е убедила, че е по-добре да има само един сайт за споделяне на снимки и той да е Flickr, с когото се сдоби през май 2005-та. Особено предвид скоростта, с която се развива. Според Hitwise между април 2006 и април 2007 посещенията са се покачили с 22 %, докато междувременно Yahoo! Photos е загубил около 60% от своите юзъри.



ONLINE ONLY

Без втори шанс

Репортаж от Second Life Вселената от първо лице

ОФИЦИАЛНО ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:
Текстът е писан след близък сблъсък с версията на играта за пълнолетни. Ако сте под тази възраст, моля не четете между редовете, а ако сгащите наследника си да го прави - измъкнете му списанието от ръката и после му го натрийте в носа, докато отчетливо и на висок глас обяснявате, че така не е правилно да се прави... аз така си отучих котката да пикае на килима в хола.

Да ви призная честно, преди да се захвана с проекта Second Life бях чувал за играта само от по-гръмките новини, свързани с нея. Знаех, че представлява мегапопулярно "free" MMO и то сред нетипичните геймъри. Нали се сещате - онези позастаряващи чичковци на по 35 и кусур години, и разни розови създания, правещи далаверата на EA, като купуват поредната Sims боза. Знаех, че геймвалутата съвсем легално може да се разменя за рийл лайф мъни (предимно долари) и че разни неща в нея се търгуват, тръшкайки в земята дори аукционни къщи като eBay. Ех, блажени са незнаещите. Така се стекоха обстоятелствата, че по служба бях изпратен на командировка в света му. Два месеца се опитах да нагъвам на закуска Линденбургери, да пия Линденкола и да *** линден мацки за съвсем реални линден кинти. Ами.. не беше чак толкова готино всъщност.
"Човекът е социално животно..." .. има нужда от среда от себеподобни, пред които да се изтъкне, за да се чувства пълноценен!". Това е, което ни тласка и ни кара да се запознаваме с други хора, да търсим компанията и присъствието им. Нуждата да се слеем с една общност, да се почувстваме част от нещо по-голямо от незначителния ни и жалък животец. Дори в невръстна възраст го разбираш - още там на пясъчника пред блока. Под формата на фукня пред Петърчо (чиито родители са социално слаби) с новата си ултра мегаскъпа играчка. Веднъж попаднал в микрообщество, от теб зависи дали и как ще бъдеш приет и социалния ти статус в него. А отново генетично заложено ти е да участваш в състезанието - пръв сред равни, за това колкото и добре да съзнаваш колко глупаво е, пак ти става гот като си видиш именцето в топ 10 на най-добрите C&C TW играчи на официалния сайт. MMO, над 6 милиона потребителя, два различни сървъра за тийнове и лица, навършили 18 години. Хм-м, звучи интересно, приемам. Би се отразило... освежаващо от цялото ходене по инстанси или гонене на Master reward на Hard Mode мисиите в Guild Wars. Освен това нека си го погледнем така - в Second Life шансът да срещнеш мацка, която и в рийл лайф си е мацка, е доста по-голям. Всъщност в сравнение с повечето MMO-та, където популацията от женски елфи е по-голяма от външния ни дълг, то Second Life някакси е "обучило" линдъните да се представят за това, което са... хах, колко наивно си повярвах, но тогава все още не бях видял, не бях усетил. И да, малко ми се стори странно, че в тази комуналка (свободен превод на думата комюнити) се търгуват парчета виртуална земя за съвсем реални пачки, но нали знаете принципът - ако има кинти, пичът не е луд, а ексцентрик.

"Създай ме..."

Виждах аватара от обратната страна на клепачите си, моето виртуално аз. Хората са лесно манипулативни създания. Вземи един доцент по ядрена енергетика или някой от интелектуалния му клас, обясни му всичко за първосигналните асоциации, заедно с трите тома по темата и го сложи във форум за две седмици. След това ще видиш с очарование как също като всички останали възприема хората по аватар, как си създава образа им чрез него, как се е поддал на банална манипулация. Между другото, в миналия брой има страхотна статия по темата. След която просто не ми се иска да се впускам в подробности около значението на купчината пиксели, създаващи компютърното ти аз. О-о-ок! На това му се казват много опции. Петсекундно замисляне - мацка или мъж персонаж (така и така ще си гледам геройчето по цял ден, нека да е секси - най-важното правило), в крайна сметка спечели пичът. Не знам защо го направих, изневерих на себе си, но все пак всичко е в името на експеримента. Такам, наистина много опции за настройки - плешив, рус, нисък, дебел с коремче - колкото в TES Oblivion е невъзможно да направиш неуродлив персонаж, толкова тук можеш наистина да пресъздадеш себе си. Дори собствена снимка.. но за това по-късно. Това всъщност ме израдва. Някакси минах възрастта, в която персонаж с много рога, зъби и пламъци, излизащи от произволни места, ме караше да изпадам в див ентусиазъм. Славни години бяха, тогава дори никнейм като Modyбtiqt RezA4_na_Gl@vi или просто RezA4@ ми се струваха "пълно върховенство" (да, geek speak - не се хилете). Само една раса - хора, е**си тъпото! Да де, можеш да си бъзикаш цвета на аватара (забележете, че специално не използвам "герой") и да го направите негърче, азиатец, или пембяно розовичък софийски дришльо, излязъл на плаж за първи път от десетилетие насам, но някакси се губи общата космата очарователност на таурените например. Така, сега да изберем класа. Вече схванах, че има нещо изтрещяло в тази игра и очаквах нещо от типа на строителен работник, миньор, банков асистент, така де - все перверзии от този тип. Нанъйци - и класове даже няма (е**си тъпото номер 2), изборът се свежда до пич/пичка, косматi/бръснати вежди и фешън прическа или по-малко смешен и гейски апириънс ... или изглед, че ще вземат да ме изядат Ураатриотите. И така, половин час по-късно се пръкна един чистак-бърсак нов Azraelf. Ок, знам че е банален - но пък става дума за краткотраен експеримент, нали, а и алтернативите бяха BacoGacov, Basho S. и Bor 4vor. Настъпи момента да видя как точно става далаверата с тези линден кинчичи.

Влез в Матрицата

Както вече споменах, човекът е сравнително опростен механизъм. Чисто физически представлява тръба с два края и докато горният е сит, а долният чист, нещата вървят на добре. Психически е малко по-сложно, но отново махайки завъртени финтифлюшки на душевните ни фиести, остава една спретната купчинка от желания и морални ценности. Самите желания по принцип (ако сме в сравнително нормално състояние... но нали знаете, тоталното изперкване ви чака буквално зад всеки ъгъл и нека да е под формата на пищна червенокоска) се делят на изпълними и неизпълними. С други думи, Киро иска да кара мерцедес, и да си прекарва уикендите в компанията на племейтката за месец май. Но за сметка на това Киро кара ТИР(о), и си прекарва събботите в компанията на Цецка от горния етаж. Това разминаване на желание и възможност за неговото осъществяване или предлагането на изключително добър заместител лежи в концепцията на безброй много доб-

ре продавани продукти. Защото Киро, който иначе не е лошо момче, никога няма да си признае, че собственият му мързел и некадърност са го докарали до обятията на 120 килограмовата съседка. И по-лошото - мързелът винаги ще му пречи да промени нещата. Но Кире с удоволствие би се претворил в мачото Рикардо - би отишъл да рути въпросната плеймейтка, пък било и за час, и би си платил да го прави! Първите десет минути в играта... гейм журналистът в мен е надал вой до небесата. WTF!!! Графиката е куца, не просто грозна - тя е морално остаряла, но за сметка на това е ръбеста. Човечето ми нещастно се движи така все едно е глътнало чадър (да, точно от онези с дългите дръжки) и е натиснал бутона за отваряне. Камерата... оказва се, че както мутреската (или собственичката на фризьорски салон - те нещата се припокриват донякъде) не може да диша и да пише едновременно (или ходи и мисли - не съм сигурен), така и вие не можете да правите каквото и да е и да движите камерата едновременно. Всъщност дървените функции за придвижване се свеждат до промъкването или по скоро дотътрузването ви от точка А до точка В и последвалото избиране на различни статични ъгли. Но за идиотите спирка няма (визирам себе си). Главата ми буквално бушуваше от идеи. Та с какво един свят, пък бил той и толкова ексцентричен може да ми се опре. На мен... НА МЕН. Смелото малко роугче, боцкащо по гъза до смърт Ониксия. Пратило бога на хаоса Абадон да гушка маргаритките и накарало Баал да припка в обратна на мен посока, със съвсем небожествено скимтене. Само трябваше да си намеря катани, черни дрешки и после светът беше мой, МООЙ! МУАХАХАХА! Разбирай сводничество, наркотици, продажби на оръжие, започване на войни с единствената цел да продавам повече от услугите, само трябваше да се погриндят малко mobz за exp и lvl и дай боже някой world drop epix (Plx god, geive epix, k, thx, bye!). Два часа лутане ми трябваха да разбера, че това просто не е тази игра. Че в нея нещата се случват по един доста по-различен... на върха на езика ми е да кажа извратен начин.

Няма вдигане на нива, няма избиване на mobz, няма събиране на благинки и качване на exp. Няма куестове, няма дъндъжни, няма босове, няма нищо. Е**си тъпото! (номер 3) Та как тогава ще постигна световна доминация. Как ще успея да покоря линдъните и да ги смачкам под добре полирания си черен ботуш, изстисквайки последните капчици живот от тях под формата на малки, но редовни финансови транзакции? Както се оказа по-късно, с последното не е трябвало да се тревожа - създателите на Second Life се бяха погрижили за това. Играта не е нищо повече, нито по-малко от симулация на реален живот но с адски много рестрикции. Да - ако сега излезеш и започнеш да стреляш по хората на улицата драстично ще качиш шансовете да получиш оловна интервенция в мозъчната си кухина. Но пък реално - никой не те спира да го направиш - намери кин4и4и, за да си купиш Калашник и давай - само въображението ти на психопат е границата. Докато в Second Life има ограничения. Да, наистина - има жалко подобие на PvP арени, но те стоят точно толкова не на място, колкото и моя милост в розово потниче в средата на рокерски бар, пеейки YMCA.

И все пак бях влязъл да играя, да изпитам поне малко фън. Огледах се - имаше неща, имаше хора, не можеше да е чак толкова лошо.

Прозрението

Не можеш да излъжеш себе си - факт, но можеш успешно да се самозалъгваш, че се лъжеш. Една не много ясна концепция, перфектно описваща абсурдността и противоречивостта ни, като биологичен вид. Странно е как много хора са склонни да прахосат хиляди и хиляди усилия, за да блеснат в средата, в която се подвизават и как тази среда много рядко е свързана с нещо реално. Как си вярват, че "постигат" нещо, спечелвайки реноме сред аватари. Смятате за балък оня прословут чичко от Пловдив, купил акаунт за WoW за 2 000 лева, само да го върне след седмица с думите "Ми за к'во ми е, аз не играя, исках само да се изфукам пред приятелите си" (кой е казал, че не можем да си създаваме качествени градски легенди!). Ами не. Балък е онзи, който три месеца подред, 24/7 само е спал, ял, *ал и играл, за да си нагруха героя, докато гражданинът на тепетата е изкарвал кинчи, и за него тези 2к не са най-многото, което ще изкара накуп, а джобни. И нека се върнем за малко при Киро - в момента той щастливо примлясва насън и си сънува мерцедеса и бамбината. Но утре вместо да се навре в сайт с реклами за работа ще развее байрака пред някой храм-паметник и ще обвинява комунистите, правителството, Цецка и кой ли още не, за ниската си заплата

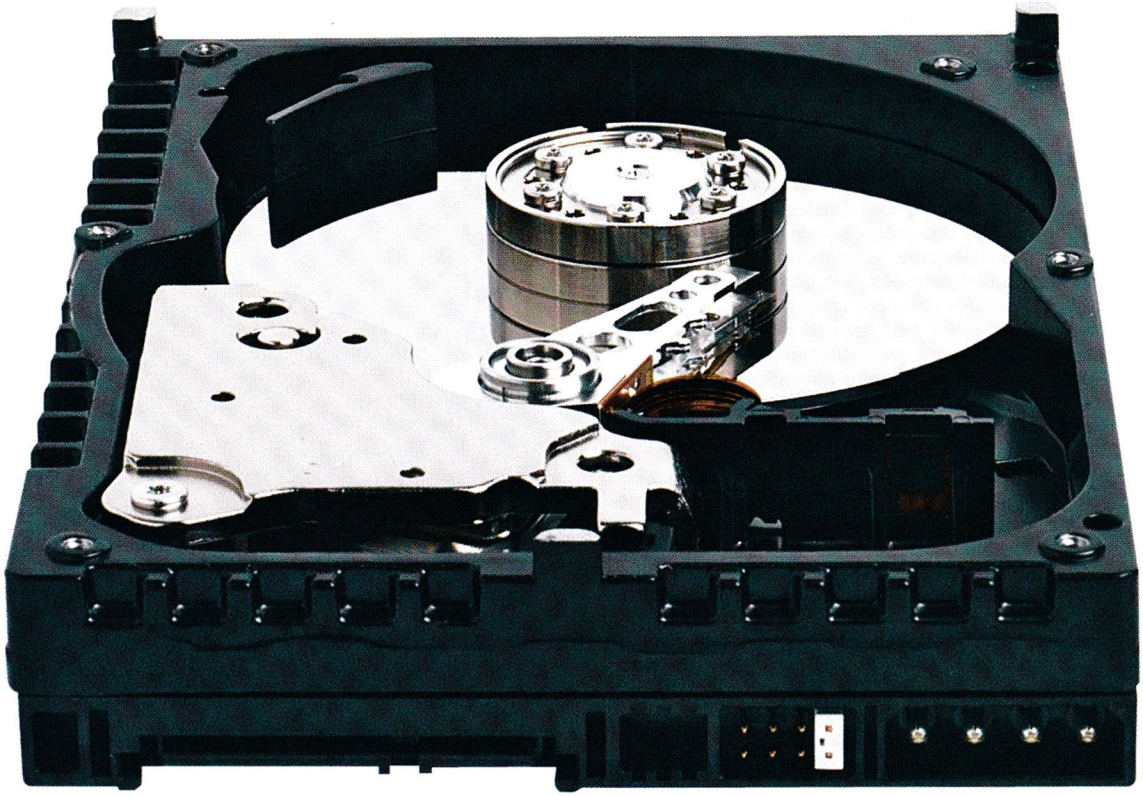
Вече от месец и нещо съм в играта. От няколко седмици в главата ми се е загнездило съмнението, че нещо не е съвсем наред с тази "игра". То ме човърка преди да легна да заспя или до-

като съм на бира с приятели. Постепенно се оформя. Има нещо много сбъркано в Second Life и обитателите му. Опитах се да се впиша в света му. Потърсих цел, нещо което да следвам, и да ми дава морално удоволствие. Исках да опитам от различните джаджи в света й, от различните услуги, абе в общи линии всичко, за което има смисъл да се пише. Но в играта безплатни неща, освен събличащи се тийнове в тийн версията просто няма. За да се чувстваш пълноценен линден, ти трябват кинчи. А кинчи се изкарват по няколко начина - предлагайки услуги, предмети, които си създал или залагайки и участвайки в игри. Уви, цялата ми креативност се изчерпва в словоблудствия по знайни и незнайни медии. Може би одъртях и станах прекалено циничен - но много добре си знам колко струва това, което правя и като време, и като финанси и рядко правя компромиси... още по-малко за самата идея. Да не говорим, че гейм-журналист никой не си търсеше. А макар и сравнително лесни за употреба, вградените в играта инструменти за създаване на неща само ми показаха за пореден път, че си има дизайнери, има и журналисти и ако можех да дизайнвам, сега нямаше да пиша този текст, нали? Беше ми тъпо да дебна влюбени двойки по кашетата, за да ги джобя за дребни. А присъединяването към местния еквивалент на Якуза означаваше да се набутам в дийп роул плейинг шит, а знам че там са истинските пациенти (в роулплея, не в гангстерските формирования). Така че в крайна сметка се оказах в долнопробен бар, наливайки аватарчето си с вода и гледайки поредния тийн в женски аватар, да се опитва да припечели малко линдени, за да събере пари за летния лагер. И тогава ме тресна по главата прозрението... като голям неонов надпис, рухнал върху главата ми по време на лентяйска разходка из центъра на града.

<ТОВА НЕ Е ИГРА! >

Това е един шибан, анимиран чат руум, в който хората се вземат насериозно. Наистина насериозно, и по-лошото... те си вярват във всичко, което правят. Вярват си, че постигат нещо, т.е. не осъзнават, че градят илюзорна репутация за илюзорни неща в илюзорен свят. Да, наистина можете да ме контрирате - кое е реално в това, което виждаш през прозореца си, и ще бъдете прави. Но докато можем само да спекулираме дали Матрицата наистина е навсякъде около нас, Second Life е откровено виртуален. И ако досега си мислех, че в BG WoW гилдиите и RP сървърите са най-големите пациенти, то вече мнението ми е обърнато с размах. В смисъл - влизайки във фентъзи света на WarCraft (или което и да е друго стандартно MMORPG), ти влизаш с ясната концепция, че го правиш за фън. Да, наистина в даден момент къмюнитито се просмуква в теб и те погълща, и там ги има и драмата, и чатовете, и тъпите дребнави заяждания и завистливи номерца. Но това е вторичният ефект, когато вече си избил големите чудовища и видял света й, заради които първоначално си влязъл. Докато Second Life ти предлага доброволно да загърбиш приключенията и просто да живееш една бледа и измислена версия на живота си, докато истинското ти аз седи пред монитора в някой бардак (който от уважение към самия себе си наричаш стая), затлъстява и в крайна сметка губи ценни секунди от не съвсем дългия си живот. Вторият аргумент, който можете да извадите в защита на Second Life, са кинтите. О, да - тази игра е една мини индустрия. И генерира толкова много печалби за създателите си (процент от всяка транзакция в играта между играчи и от курса за обмяна на пари, а да си гейм чейндж бюро е една голяма, тлъста далавера), че може да се състезава преспокойно с Everquest и WoW. И защото всеки иска да се гъзарее - тук си плащаш с истински пари. Искаш сладурско коте - вади кинчи, искаш да преспиш с порнозвездата на Second Life - добре дошъл в нашия съвсем реален онлайн бардак, само си приготви истински кинчичи. Имаш страхотни приятели, с които от половин година се събирате (но нито един не си срещал в истинския живот все още), една от тях се влюбва в тях, трябва ти терен, иди на аукцион за къщи и извади КИН-ЧИ-ЧИИии. Ха честит ти виртуален секс, в новият ти виртуален апартамент за 500 съвсем реални евро парички. Да, реших да си тръгна от Second Life - този живот, който водя тук, в момента ми е достатъчен и напълно възнаграждаващ. Да, има неща, които нямам, а искам, но и знам, че висейки пред компютъра, може и да се наслаждавам на новия си Ford Mustang GT 2004, но пък никога няма да усетя в слабините си вибрацията на двигателя му, когато ИСТИНСКИЯТ ми крак погали педала на газта на ИСТИНСКАТА ми кола, пък било и в необозримото бъдеще.

За вас от Second Life специалния кореспондент: Георги Панайотов



Western Digital Raptor WD360DFD

За да играете най-новите игри, ще се нуждаете от бърз хардуер. Много бърз хадруер. Публично известно е, че твърдият диск е най-бавното звено във всяка конфигурация. Независимо каква графична карта използвате, играта ви ще насича, ако дискът е бавен и му трябват часове, за да обработи гигабайтите информация. Затова в света съществува звяр, който е създаден за решаването на подобни проблеми. Това са твърдите дискове Raptor на компанията Western Digital.

Специално внимание заслужава моделът Western Digital Raptor WD360DFD. Той е с капацитет от едва 36 гигабайта. Ако те ви се струват твърде малко във времето на 500-гигабайтовите модели, това не трябва да ви заблуждава. Този претендент притежава съвършенството на 10-те хиляди оборота/минута въртящ момент на плочите и 16-те мегабайта кешов буфер. Western Digital Raptor WD360DFD се свързва чрез порта Serial ATA (SATA). Преди няколко години въвеждането на този интерфейс означаваше малка революция в иначе консервативния сегмент на решенията за съхранение на данни. Целта на SATA е да замести другия високоскоростен стандарт SCSI в средния клас по производителност.

Средното време за достъп на Western Digital Raptor WD360DFD е 10,2 милисекунди. Трансферът на данни е 150 мегабайта/секунда по спецификацията на SATA, като вътрешният трансфер от буфера до диска е 80,4 мегабайта/секунда. С подобна производителност забавянията и дългото чакане при копиране, преместване или четене на файлове принадлежат окончателно на миналото. Western Digital Raptor WD360DFD е чудесно пригоден и за работа в RAID-режим. Когато свържете в масив няколко високоскоростни диска, ще постигнете дори по-висока производителност на геймърската си машина, както и по-висока сигурност на данните. Съществува и друг сценарий за използването му. Ако скоростта на единичния диск ви е достатъчна, винаги можете да изградите системата си за съхранение на данни и по друг начин. Новият ви ултрабърз модел на Raptor ще е C: и ще ви помогне да ускорите Windows-а си. Едни 500-гигабайтов тукмак пък ще бъде конфигуриран като Slave и ще служи най-добре като склад за филми, музика и игри. Ако и след Raptor-а компютърът ви е бавен, вероятно ще трябва да си търсите работа като разработчик на видеоигри, за да работите с най-новата генерация тестов хардуер, чиято продажба ще започне в бъдещето заедно с вашата бъдеща игра...

Western Digital Raptor WD360DFD се продава за около 250 лева.

Със съдействието на Solytron

LOGITECH DINOVO EDGE

С превръщането на компютъра в мултимедийна централа, през която управлявате музиката и филмите си, традиционният входно-изходен хардуер ще бъде изместен от нова генерация устройства. diNovo Edge е актуалната интерпретация на хардуерния производител Logitech по темата „Искам нещо ново и различно, нещо красиво и нетипично за... клавиатура". Освен че е безжична, тази клавиатура е много красива и функционална. С дебелината си от 11 милиметра тя седи много удобно върху коленете, а в допълнение е и адски лека. Практическата полза от това устройство се вижда най-добре, когато искате да гледате филм на дивана и се нуждаете да контролирате звука от дистанция например. Чувствителният на допир панел в горната дясна част на кийборда ще ви позволи само с движение на пръста да увеличите или намалите децибелите. Безжичността на diNovo е възможна благодарение на стандарта Bluetooth, като за целта е необходимо да включите малък предавател в USB-порта на компютъра си. Друга революция на клавиатура Logitech е литиево-йонната батерия. Повечето безжични устройства се нуждаят от чифт обикновени батерии, което ги прави неекологични в среден план и неефективни. За да заредите diNovo Edge, е достатъчно да я поставите в специалния док. Производителят обещава енергийна независимост от десетки часове с едно зареждане от 10-15 минути. Този уред е интересен и с други свои функции. Така например, подобно на лаптоп, ще откриете върху предния панел функционалния бутон Fn, с чиято помощ ще можете да управлявате вторичната функция на клавишите от F1 до F12. В долната дясна част на панела ще намерите чувствителен на допир кръгъл бутон. Той трябва да изпълнява функцията на мишка, като с едно движение на пръста да насочвате курсора. Функционалността на този бутон е относително ограничена, като той е напълно функционален най-вече при управлението на мултимедийно съдържание. За игра на Counter-Strike ще ви липсва онази специфична рязкост на замаха с мишката надясно. С качествената си изработка и интересна функционалност diNovo Edge успява да се превърне в мечта. С нереално високата си цена обаче тя ви връща в реалността на обикновените клавиатури...
Logitech diNovo Edge се продава за около 340 лева.

Със съдействието на Plesio Computers

CONCEPTRONIC IP CAMERA C07-058

Как си представяте тоталната сигурност? Желязната врата само ще забави влизащите крадци, а инсталацията за СОТ ще включи алармата, след която престъпниците ще имат няколко минути време за действие. За пълна сигурност е добре да помислите за видеокамера, която да управлявате като нов елемент във вътрешната си компютърна мрежа. IP-камерите на фирмата Conceptronic се свързват с произволен рутър, който ги разпознава като нов компютър с ново IP в мрежата. С помощта на специализирания софтуер можете да използвате камерата и да записвате наблюдавания обект. Практична функционалност на този тип устройства е също така опцията за контрол на действието в съседната стая. Така ако искате да гледате по време на подготовката си за важен изпит, винаги ще бъдете предупредени навреме за приближаващата опасност към вашата стая – родителско тяло, решило да провери как върви ученето. Инсталацията на камерата протича безпроблемно. Предлага се и във версия с интегрирана WLAN-антена, като по този начин можете да разширите полето ѝ на действие извън ограниченията на кабелите. Conceptronic IP camera C07-058 се продава за около 120 долара

Със съдействието на Argus Computers

ASUS W5FE

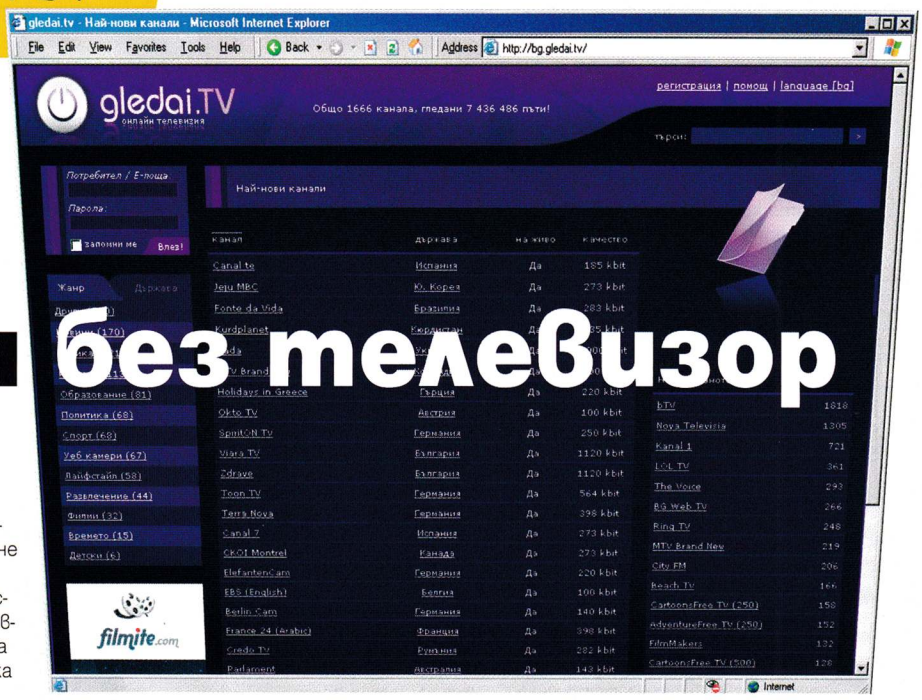
Често като предимство на лаптопите се изтъква тяхната мобилност. При стандартно тегло от около три килограма преносимите компютри са всичко друго, но не и удобни за носене наляво-надясно. Ако не вярвате, опитайте се да предприемете туристическа разходка с компютър на гръб. За тази цел са измислен ултрапреносимите лаптопи, които освен с цена впечатляват и с ниска тара. Asus W5Fe не е от най-леките представители на вида си със своите 1,7 килограма. Той обаче е един от първите модели, възползващи се от технологията на Windows Vista SlideShow. С помощта на допълнителен външен дисплей потребителят може да прочете електронната си поща (но само тази, получена в Windows Mail, наследника на Outlook Express) или да слуша музика (но само през Windows Media Player 11). Удобството на 2,8-инчовия външен екран с резолюция от 320x240 точки е най-вече във възможността да правите тези неща без отварянето на компютъра. Поради особено компактните си размери обаче (12,1-инчова матрица с резолюция от 1280x800 точки) Asus W5Fe изглежда като играчка в скута на всеки, който се осмели да го отвори на публично място - лаптопите на сконфузените ви съседи по място са направо огромни в сравнение с него. Техническите възможности на компактния компютър са достатъчно сериозни - Intel Core2Duo-процесор с тактова честота от 1,83 гигахерца, 1,5 гигабайта DDR2 оперативна памет, твърд диск с гигантския капацитет от 160 гигабайта. В крехкия му корпус е вградена и ултратънка DVD-записвачка с възможност за двуслоен запис. Качеството на картината върху 12-инчовия дисплей е много добро, като то е достатъчно за гледане на DVD-филми. Единствено малкият диагонал би смутил ценителите, както и качеството на звука от вградените високоговорители, които звучат по-скоро кънтящо и тенекиено, отколкото реалистично. Работата с компактната клавиатура на Asus W5Fe изисква свикване. Макар че производителят се е постарал да запази размера на бутоните максимално голям спрямо пропорцията на корпуса, те все пак са субективно по-дребни и изискват повече концентрация от пишещия. Вградената уебкамера с 1,3 мегапиксела в горния край на екрана е полезна, но за нея може да се каже със сигурност, че загрозява цялостния вид на компютъра. Интегрираната графична карта на дъното директно означава, че този лаптоп не е пригоден за гейминг. За всички други задачи в ежедневието обаче той би свършил чудесна работа - разполага с поддръжка на Bluetooth, вграден четец за флаш карти, S-Video и VGA-изходи за включване на външен дисплей, както и Express Card-слот. В крайна сметка впечатлението от Asus W5Fe е по-скоро положително. С компактните си размери и прилична издръжливост на батерията от около два часа той е подходящо допълнение към настолния ви компютър. Но и нищо повече.
Asus W5Fe се продава за около 2400 долара.

Със съдействието на MOST Computers

LG SHINE

Едно не може да се отрече на корейските производители на мобилни телефони - плащат заплати на едни от най-добрите дизайнери за техноустройства. LG Shine е поредното доказателство за това със сребристия си огледален корпус. Този телефон е слайдър, което, преведено от английски означава, че можете да го приплъзвате с елегантно движение на пръстите си в ръка.
В затворено положение блясъкът на Shine е ненадминат, като впечатление стабилността на сглобката. Менюто на този телефон на LG включва различни екстри, като в общи линии може да се каже, че по функционалност апаратът на корейците изпълнява очакванията за един съвременен мобилен апарат.
Поддръжката на mp3, Bluetooth с протокол A2DP за безжична стерео комуникация, 3G за по-бърз трансфер на данни, вградени 500 мегабайта памет и т.н. От свикване потребителите на този модел ще се нуждаят най-вече при управлението на търкалящия се централен бутон. Ще се наложи да го завъртите по-устремно и рязко, за да достигнете до следващото подменю. Специално внимание заслужава вградената камера, която макар и с двумегапикселов сензор, е в състояние да прави хубави снимки през деня.
Ако търсите слабости, винаги можете да ги намерите. Shine обаче е най-вече красив. И това изглежда е достатъчно.
LG Shine се продава за около 800 лева.

Със съдействието на LG България



Иван Дончев

Телевизия без телевизор

Практикувам гледане на телевизия без телевизор от доста време. Излизам на балкона, разпервам ръце и започвам да търся радиовълните. С цветната телевизия е малко по-трудно напоследък, а и има много смущения в ефира от преминаващите тролеи, но в дните без магнитни бури картината е кристална. Всъщност ви излъгах. Имам телевизор. Но е в гардероба. Гледам през ключалката. Най-добре се вижда отгоре, после образът рязко се стеснява, след това постепенно се разширява към основата, за да може да се четат субтитрите. Само ако искаме двама да гледаме става малко по-сложно.
Всъщност ви излъгах. Наистина имам телевизор в гардероба, но просто не го гледам. Заема ми твърде много място.

Joost

Истината е, че няма такова нещо като Joost. И няма да го има докато не му изтече бета-версията. Когато получих поканата за тестване мислех, че това ще бъде поредният софтуер, когото ще държа инсталиран без да ползвам, само за да казвам "да-а, аз това го имам", когато някой заговори за него. Искрено вярвам, че вече знаете за какво говоря, но ако пристигате с последния междупланетен рейс от Марс и Joost ви звучи като нова марка натурален сок, нека обясня – това е проект за онлайн телевизия, разработен от създателите на Skype. Той има няколко елементарни цели – да направи изобретателите си още по-богати и известни, да даде качествена безплатна цифрова телевизия на своите потребители с пълен контрол върху това кога какво и къде искат да гледат, да им позволи да общуват помежду си, докато гледат любимите си предавания. Проектът използва peer-to-peer технология, благодарение на която не е необходимо сървърът да обслужва всички заявки, а по-голямата част от трафика потребителите споделят помежду си. Получените криптирани пакети се кешират на компютъра и после, при заявка, се предават към други потребители. В резултат се генерира доста сериозен трафик от около 320 мегабита даунлоуд и 105 мегабита ъплоуд, което въпреки всичко е напълно постижимо за повечето съвременни интернет услуги в България, добре обръгнали от източване на free сървъри по най-различни методи.

Няма не искам

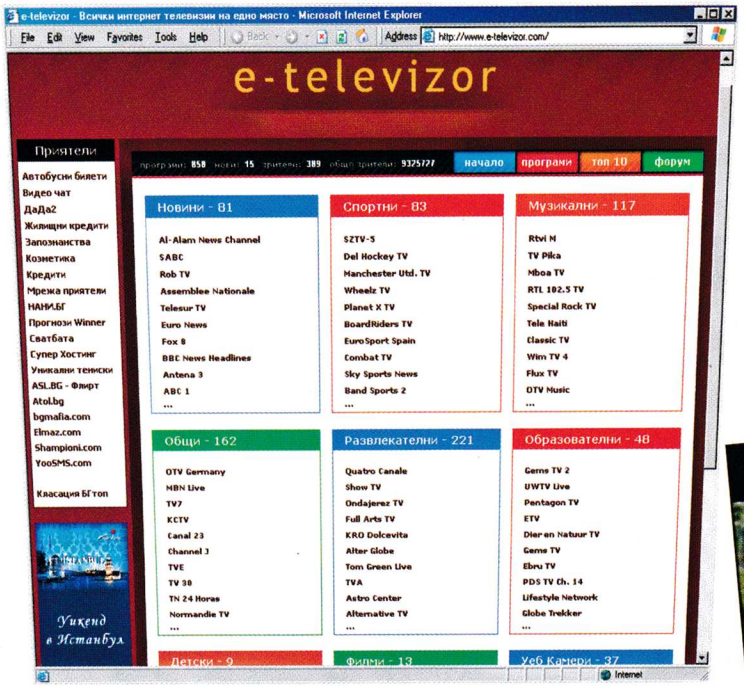
Основната разлика между новата технология и стандартните представи за телевизия е в това, че човек няма нужда да бърза за новините в осем, нито е задължен да търпи поредната скучна серия на поредния ужасяващо скучен сериал, в който за пореден път те няма да успеят да се оженят, а може да превърти на следващото предаване в програмата или на което и да е друго. Предаванията са организирани в програми, а програмите в канали. Така потребителят може доста бързо да се ориентира в топографията на виртуалния ефир и да намери различни предавания от темата и във формата, които предпочита. За тези, които знаят точно какво търсят, има търсачка. Тя може да търси предавания във всички програми на двадесет и шестте канала, които към текущия момент са дефинирани в Joost. Двадесет и шест не е кой знае колко много (с две повече от броя часове в деня), но за разлика от други подобни услуги, които разчитат на аматьорски и безплатни интернет телевизии, съдържанието тук е доста добре подбрано и качествено. Основният път на развитие пред услугата е в набавянето на разнообразно и качествено съдържание, в което бившите скайпъри са вложили всичките си усилия и голяма част от 2,6-те милиарда долара, които взеха за Skype.
Има новини, има развлечения, има спорт, има риалити, има филми и анимация, има каквото се сетите. Порно няма, ако за това сте се сетили, но иначе можете да намерите доста неща. Аз открих всички серии на любимия си sci-fi телевизионен сериал Лекс (о, Зев!), много приятни научнопопулярни филми за домашните животни и безплатен урок по кючек.

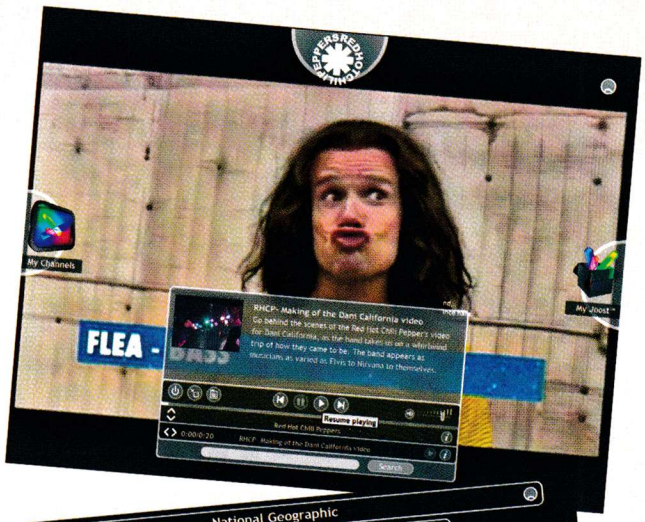
Непреводимо

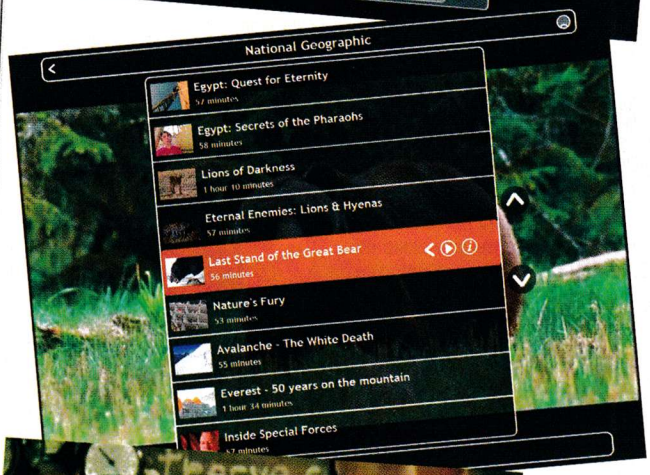
Има думи, които, колкото и често да срещаш, винаги превеждаш много трудно. Една от тях е widget. Програмата преводач SA Dictionary предоставя препратка към думата gadget, която пък се превежда като... хм-хм... "заврънгачка". Или иначе казано, това е нещо малко и безполезно наглед, което всъщност е "голяма работа" и си е изключително полезно. И докато gadget-ите обикновено са някакви джунджурии, дето могат да ти се поберат в джоба (телефон, mp3-плейър, флаш памети, електронни игри и т.н.), то widget-ите са техният софтуерен еквивалент. Програмни дреболийки, които правят живота малко по-забавен, без за това да е било необходимо стотици програмисти да изпият стотици чаши кафе и да качат по средно 0.007 диоптъра на парче. Та, от тези неща в Joost има приятен асортимент. Аналогов часовник със стрелки, за да си гледаш часа, лента с новини, така че да не изпускаш клюките, дори и чат клиент за Jabber и GoogleTalk мрежите, така че да можеш да си чатиш докато филмът си върви на цял екран. Големият бум са чат стаите, закачени към всеки канал, в които можете да обсъждате програмата с другите хора, които гледат същото в момента и за които се изписа повече, отколкото вероятно се изписа в самите тях.

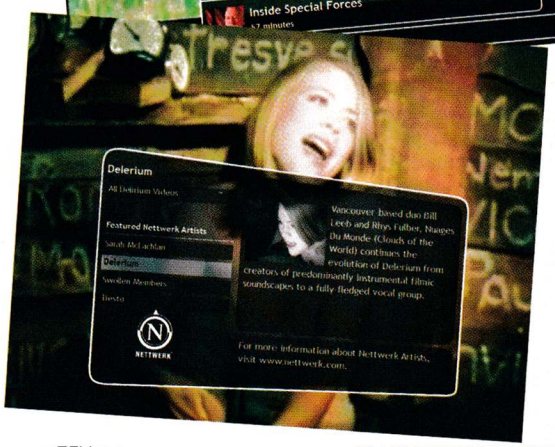
Ставромула бета

„Затворена бета версия" звучи малко гадно, но мога да ви убедя, че действително е гадно. Като тестова бета версия все още сме на няколко крачки далеч от съвършенството. Joost забива или не тръгва, когато не е на кеф, понякога се случват неща, на които е по-добре да гледате с чувство за хумор. Образът става все по-добър с всяка нова версия и насичанията са все по-рядко срещани, но все пак се наблюдават и проблеми. Цял един слънчев следобед, например, търсачката упорито отказваше да работи въпреки всичките ми настойчиви молби и рестарти.
Освен, че е бета, версията е и затворена. Това е добре известният похват акаунтите да се раздават с покани, с който GMail стана една от водещите услуги за електронна поща. Т.е. без покана ще гледате отдалеч и само ще си мечтаете за нова-









та супер интересна телевизионна услуга, за която всички говорят. За щастие, шансът никой от приятелите ви да няма акаунт е доста малък, но дори и да е така (или да нямате приятели) или още да не са ви простили за оня номер от миналата събота, пак има изход. Поразходете се из блогосферата и ще намерите блогъри ентусиасти, които охотно раздават акаунти и на непознати. За целта можете да използвате някоя от популярните блог търсачки, като blogsearch.google.com или technorati.com.

Другите (the Others!)

Колкото и прекрасно да е почти всичко, което описах, има живот и отвъд Joost. И то съвсем приемлив. Други цивилизации също копаят телевизионна руда в интернета и то доста успешно. Но в маркетингово отношение Joost са тези, които са налели най-много, за най-кратко време, за да стигнат най-близо до потребителите си.
SopCast - Като технология SopCast (www.sopcast.org) стои доста близко до Joost. Програмата пак използва peer to peer мрежа, за да разпространява видео. И при това е по-стара от Joost. С това приликите свършват и започват разликите. SopCast е много далеч от иновативния дизайн на по-новия си конкурент. Програмите там са много повече, но доста понегарантирани като произход. Имате възможност сами да си направите канал, в който да излъчвате, стига да имате какво. Сред стотиците програми има и интересни неща все пак, като официалната шанхайска спортна телевизия. Като цяло преобладават азиатските програми, тъй като софтуерът е made in China. За разлика от Joost записването е напълно свободно, като има възможност и да се свържете и с анонимен акаунт без каквато и да било предварителна регистрация. Както виждате, не всички разлики са във вреда на SopCast. А и при големина на програмата клиент от 2 мегабайта, не смятам, че би ви натежало да имате и двата продукта.
Има още една или две програми от този клас, които ще пропусна, тъй като ограничават услугите си до конкретни географски региони, сред които балканските земи не са включени. Това ще ми позволи да премина към уебсайтовете, предлагащи

Телевизия в браузър

Тук нямаме свободата да си гледаме каквото когато поискаме. Даже повечето такива сайтове предоставят компилация от линкове към външни програми, които просто са събрани на едно място. Такива са Free Tube (www.freetube.us.tc) и Choose and Watch (www.chooseandwatch.com). Двата сайта са доста еднотипни и предлагат по десетина категории, в които са разпределени няколко стотици канала. Не всички са скучни, но за сметка на това и не всички работят. Трябва да предупредим, че имат и раздели за 18+, където се излъчват програмите, в които се разказва за "птичките и пчеличките", "медицинските" филми и т.н, така че внимавайте с ЕГН-то.
Програмите като цяло не се отличават с кой-знае какво качество на съдържанието, но огромното количество компенсира качеството. А и нали сменянето на канали носи поне толкова голямо удоволствие, колкото самото гледане на телевизия.

Бацилус булгарикус

С гордост мога да кажа, че българските TV сайтове са доста по-добри от чуждите, които прегледах, макар и да нямат екстрите на Joost, който просто има друго философско начало и разбира се, споменатите 2,6 милиарда зад гърба си. Твърдо си заслужава обаче човек да се регистрира в Neterra.tv, Gledai.tv или IPTV.bg, където има достъп до ефирни телевизии и кабеларки, без да е необходимо да инсталирате тунери и пр. хардуери, да се търси трасе за кабел или парче небе без пострени дрехи, към което да насочите антената си.
Predavatel.com е страницата, която събира на едно място всички български интернет радиостанции, но от известно време и тя има раздел за онлайн телевизия.
www.e-televizor.com е българска страница, която предоставя списък с огромно количество чужди телевизионни програми, организирани в различни жанрове. Просто менютата и навигацията са на български.

Желая ви приятно гледане и отивам да проверя как мога да си пусна операционната система без компютър. Толкова хора живеем на тази планета, че сигурно все някой е измислил нещо по въпроса.

Стоян Спахиев

Intel Developer Forum – Пролет 2007

Поради „оптимизация на разходите" тази година семинарите на Intel няма да се провеждат на множество различни места по целия свят, а ще бъдат само три – пролетен в Пекин (Китай) и есенни в Сан Франциско (САЩ) и Тайпе (Тайван).

UMPC и MID

Основният акцент тази година беше върху мобилните продукти. Демонстрирани бяха мобилните варианти на P/G965 чипсетите, както и Core2 процесори, произведени по 45nm технология (очакват се на пазара в близките няколко месеца). Обявена беше поредната инициатива на Intel за мобилни устройства, използващи техните процесори – Mobile Internet Device (MID), които би следвало да се разглеждат като обновен вариант на Ultra Mobile Personal Computer (UMPC). UMPC/MID използват стандартни операционни системи Windows XP/Vista или Linux като естествено наблягат на TabletPC-функциите (екрани, чувствителни на допир с пръст или показалка, алтернативни начини за въвеждане на данни – разпознаване на почерк и глас). Поради по-високата си цена досегашните UMPC се позиционират като насочени към бизнес клиентите, а новите (и по-евтини) MID – към домашните потребители. Естествено това разделение е чисто условно и много често нуждите на двата сегмента са еднакви (web-камерата може да се използва както за телеконференция с шефа, така и с личните познати; безжичната свързаност и пълната "QWERTY" клавиатура могат да се използват както за писането на отчети, така и за лични e-mail-и и кратки съобщения). UMPC/MID обикновено имат около 7" екран, което ги позиционира между SmartPhone/PDA (3"-4" – засега

няма модели с x86 процесори) и TabletPC (10"). Междувременно преносимите компютри достигнаха гигантски размери – рекордьори са моделите на Samsung (19") и HP (20" широкоформатен). Освен размера на екрана и функционалността на преносимите компютри също достигна тази на настолните – предлагат се конфигурации с по няколко твърди диска (RAID масив) или видеоускорителни чипове (GeForce 7950Go SLI).

Продуктите, които Intel предлага на MID/UMPC производителите, са мобилният чипсет i945GU/ICH7 и моделите на Pentium-M, работещи на ниските 600MHz и 800MHz - досега достъпни единствено за Sony. Процесорите се наричат съответно A100 и A110, произвеждат се по стандартната за P-M 90nm технология, консумират само 3W (с 2W по-малко от P-M ULV и C7-M, които обаче работят с честоти около 1GHz), имат 512K кеш от второ ниво (срещу 1MB и 2MB при останалите P-M модели) и използват най-бавния вариант на AGLT+ шината – 100MHz/400QPB. Samsung обявиха своето Q1 Ultra UMPC с A110 процесор, 1GB DDR-II памет, 60GB твърд диск, две web-камери (0.3MP и 1.3MP), Wireless Ethernet 802.11b/g, Bluetooth 2.0+EDR, 3G HSDPA модем и цена около 800$.

Стремежът на Intel е да достигнат консумация от 0.5W за своите x86 процесори, като това се очаква да се случи преди края на десетилетието и ще позволи използването им в още по-малки и по-леки устройства от MID/UMPC. За целта ще спомогнат и очакваните System-on-a-Chip (SoC) решения, комбиниращи процесор, северен мост, графично ядро и южен мост в един-единствен чип (Intel Tolapai). В подобна насока се работи отдавна – Cyrix MediaGX, сега AMD Geode; VIA CoreFusion; спрените вече SiS55x; предишният неуспешен (заради Rambus паметта) опит на Intel (Timina). От всички досегашни опити единствено SiS55x (използващ Rise mP6 процесор) комбинираше всички функции в един чип, но за съжаление не успя да придобие популярност сред производителите. Планове за развитие на SoC естествено имат VIA (CoreFusion ще придобие и вграден южен мост) и AMD (от една страна Geode, а от друга – Fusion проекта, обединяващ ATI графично ядро и чипсет с AMD процесор).

Нови попълнения има и при „маркетинг платформите" – Centrino (мобилни компютри), VIIV (настолни компютри за домашни развлечения), vPro (работни станции/сървъри) – които представляват обединение на няколко Intel-продукта в общ пакет (обикновено процесор, чипсет и чип за жична/безжична мрежова връзка) плюс изисквания за стандартите, които крайният продукт трябва да поддържа (възможност за дистанционна поддръжка чрез iAMT, MPEG2 компресиране/декомпресиране и т.н.). Новата платформа е Centrino Pro – за мобилни работни станции – при нея се комбинират изискванията за Centrino (Core2 Duo, i945xM, Wi-Fi) и vPro (iAMT). Добавен е и нов контролер за безжична мрежа – Intel 4965AGN, поддържащ стандартите

802.11a/b/g и актуалната предварителна версия (Draft) на 802.11n (скорост до 300Mbps). Intel работят и за внедряване на гъвкави електронно конфигурируеми антени, които да променят характеристиките си по време на работа – в зависимост от интерфейса, който ги използва в даден момент от време. Целта е не само да се намали заеманата площ, но и да се минимизират вредните взаимни влияния между приемо-предавателите, работещи на близки или кратни честоти. Такива антени ще помогнат на устройства, нуждаещи се от множество антени – по три за Wi-Fi 802.11a/n, b/g/n и WiMAX, по една за 3G телефония/HSDPA, Bluetooth, UWB/Wireless USB, DVB-T/H тунер, FM-радио тунер, GPS модул, малообхватна RFID връзка и евентуален бъдещ стандарт за комуникация в нелицензирания 60GHz спектър. Демонстриран бе концептуален модел лаптоп – ултратънък (със светодиодна подсветка) с кожено покритие, дръжка за рамо и външен дисплей с електронно мастило – изображението му се запазва няколко дни дори при липса на захранване.

Intel V8

Intel обявиха своя бъдещ конкурент на AMD QuadFX платформата – Intel V8 – двуцокълно дъно с Xeon чипсет, поддържащо до два четириядрени процесора. Недостатък на V8 спрямо QuadFX е задължителното използване на FB-DIMM памети и наличието на един-единствен PCIe x16 слот (т.е. не може да се използва с две и повече видеоплатки). Освен това HyperTransport идеологията при QuadFX позволява по-добро разпределение на натоварването при многопроцесорна работа. Въпреки тези недостатъци можем да очакваме, че V8 ще се справя по-добре от настоящите QuadFX компютри поради предимствата на самите Core2 ядра спрямо A64 (и като архитектура и като брой – 8 срещу 4). Ситуацията може да се промени едва след появата на AMD K8L – четириядрения процесор на AMD, който има доста подобрения в сравнение с A64.

ZFx86

Intel спират производството на последните останали 80186, i386 и i486 процесори за използване в различни устройства като микроконтролери. Множеството производители, които са свикнали с удобствата на x86 архитектурата (както и с начините за справяне с повечето от недостатъците ѝ), използващи досега тези процесори, се насочват към алтернативни доставчици. AMD все още поддържа ограничена серия E86 – Am186/188 и Elan SC520 (486). Някои компании предлагат продукти, емулиращи x86 инструкциите. ZFMicro развиват активна кампания за популяризирането на своя ZFx86 SoC продукт. След разрешаването на спора с National Semiconductor (досегашната фабрика за производство на ZFx86) и подписването на дългосрочно споразумение за производство с IBM ZFMicro твърдят, че техният продукт ще е наличен минимум 5 години, което подсигурява евентуалните производители на крайни устройства. ZFx86 използва Cyrix 486DX ядро, работещо на 100MHz (33MHz x 3) при консумация под 1W и съдържащо модул за операции с плаваща запетая (387 ко-процесор/FPU) и 8KB L1 кеш. ZFx86 съдържа също така северен и южен мост заедно с BIOS Flash и лиценз за Phoenix BIOS. Поддържа до 256MB PC100 SDRAM памет (16 или 32-битова шина), PCI шина, ISA шина, два USB1.1 порта, 2 EIDE (16MB/s) канала за до 4 устройства, флопи контролер, паралелен порт, два серийни порта, инфрачервен порт, портове за PS/2 мишка и клавиатура и т.н. Поддържат се всички операционни системи, които не изискват повече от 486DX4 – DOS, Win9x, WinNT, OS/2, Linux и др. Единственият задължителен елемент, който трябва да се добави, е Flash-чип (свързан към някой от IDE-каналите), играещ ролята на твърд диск. В зависимост от приложението може да се добавят и външни видео/аудио контролери на PCI или ISA шина.

DTX

AMD обявиха своята инициатива за популяризиране на нов формат дънни платки – DTX. За разлика от BTX (формат разработен от Intel, който бе изоставен в края на 2006-та) при DTX се запазва съвместимост на разположението на монтажните отвори с досегашния ATX. Новост при DTX всъщност е единствено размерът – 200x244 mm (200x170 mm за Mini-DTX). ATX е с размери 305x244 mm (244x244 mm за MicroATX). Подобна инициатива имат и VIA – серията ITX формати с размери 170x170 mm (Mini-ITX), 120x120 mm (Nano-ITX) и 100x72 mm (Pico-ITX). Появиха се и Mini-ITX платки с новия AMD690 чипсет.

Математически ускорители

ClearSpeed представиха e620 – PCI Express версията на своята досегашна PCI-X ускорителна платка за изчисления с плаваща запетая X620. Платките използват по два CSX600 чипа, съставени от 128 милиона транзистора (приблизително 50/50 разпределени между изчислителни ядра и кеш памет), разположени на 15 кв.мм площ и произведени от IBM по 130nm технология с 8 слоя медни връзки. ClearSpeed са обявили модификация на CSX600 чипа, използваща отворения стандарт инициран от AMD – HyperTransport интерфейса. Същевременно той увеличава популярността си заедно с Torrenza инициативата (за използване на свободни Opteron-цокли в AMD сървърите от други процесори и ускорители). Към обявените вече FPGA и математически ускорители, използващи Socket940/LGA1207, се добавя и бъдещият процесор на IBM – Power7 (очевидно сътрудничеството между AMD и IBM в областта на производствените технологии се разширява и към крайните продукти).

Addonics SATA-to-IDE

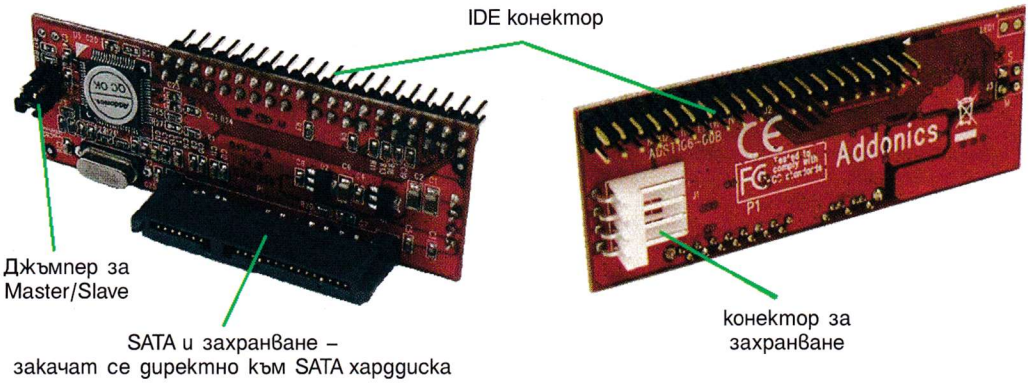
Съществуват множество преходници, позволяващи използването на „стари" IDE-устройства (твърди дискове и оптични четци/записвачки) в новите SerialATA портове. Продуктът на Addonics ADSAIDE обаче изпълнява обратната функция – позволява свързването на SATA устройство към IDE-канал. Все още няма „уникални" SATA устройства, които да нямат IDE аналози, но такива ще се появят рано или късно. Дотогава приложението на ADSAIDE е в случаите, когато по една или друга причина имате наличен SATA твърд диск, който искате да включите към по-стар компютър без SATA портове (или ако всичките му са заети). Също така подобен преходник може да е от полза, когато SATA портовете се нуждаят от допълнителен драйвер за инсталиране/стартиране на операционната система – за улеснение SATA устройството може да се свърже към IDE каналите, които се поддържат стандартно. Производителността на практика ще е същата (ако каналът не се споделя с второ устройство), а недостатъци ще бъдат само обемистият кабел и необходимостта от включване на преходника към захранването на компютъра.

Flash

ReadyBoost технологията на Windows Visa позволява използването на Flash памет като разширение на системната. Теоретично това би трябвало да подобри производителността, но на практика положителното влияние се усеща само при компютри с много малко системна памет (под 1GB). Изискванията на Microsoft към ReadyBoost модулите също не са големи (~2MB/s), така че няма причина да се очакват чудеса. Въпреки това се появяват много продукти, рекламиращи своята ReadyBoost съвместимост. Intel

Страна 1

Страна 2



Robson е подобно нововъведение за Flash-кеширане на ниво дънна платка или чипсет (за разлика от ReadyBoost, която работи с външни памети) – директно свързване на чипсета с Flash чипове запоени на дънната платка.
Предимствата на устройствата за съхранение на данни, базирани на Flash са доста – безшумност, относително бърз достъп до всяка „област" от данните, издръжливост на физически натоварвания. Скоростта им все още не винаги достига тази на твърдите дискове, но най-вероятно ще ги надмине (когато принципът на RAID масивите за разпределение на натоварването може да се приложи на ниво Flash чип). Основният недостатък на Flash паметта е ограниченият брой цикли на запис/изтриване.
Samsung активно разработват Hybrid HDD серията си (механичен твърд диск със значителен обем Flash кеш) заедно със SSD (Solid State Disk – Flash памет с IDE/SATA интерфейс и обеми над 16GB) модели, каквито разработват още SanDisk, Transcent, SuperTalent и др. За съжаление цените на SSD все още са твърде високи (над 500$ за 16GB със скорост 20MB/s, което никак не е впечатляващо дори за Flash паметите).
Множество производители предлагат Flash памети в различни формати освен популярния вече „USB stick". Появяват се "вътрешни USB" модели, които се включват директно към изводите на дънната платка, където обикновено се включва кабел за предните или задни USB портове. Обявени са също така ExpressCard Flash памети (използващи USB2.0 връзката) за лаптопи и PCIe x1 платки с Flash за настолни компютри (чието единствено приложение е кеширането посредством ReadyBoost/Robson). Последният съвременен интерфейс останал без приложение за Flash – FireWire също получи такива устройства (OCZ смятат да използват и FireWire800), но те едва ли ще придобият популярност (не всеки компютър има FireWire портове, което ограничава възможностите за обмен на данни, а от друга страна FW интерфейсът не предоставя никакви предимства по отношение на Flash паметите – скоростта дори при 800Mbps FireWire моделите няма да надвиши досегашните рекорди от около 45MB/s).

Dual-SIM GSM

Много хора носят по два (или повече) мобилни телефона с цел да използват най-изгодната тарифа за всеки конкретен разговор в зависимост от оператора и преференциалните условия по всяка от SIM картите. Наскоро бе обявено, че двукартовият телефон на китайската фирма Kingsharp Technlogy ще се продава и в България при цена под 600 лв. Телефонът е с 3" чувствителен на допир екран, 1.3MP камера, 32MB памет и слот за MicroSD Flash карти. Апаратът може да работи едновременно в активен режим и с двете SIM карти дори и да са от различни оператори.

Optimus Maximus

Руското дизайнерско студио „Арт Лебедев" обяви, че през месец май ще започне да приема поръчки за дългоочакваната си клавиатура Optimus Maximus. Тя се състои от 113 клавиша, всеки от които съдържа 10 кв.мм цветно OLED дисплейче с разделителна способност 48x48 точки. Изображението върху клавишите се променя в зависимост от приложението (тази функция би намерила добро приложение в игрите). За съжаление цената на клавиатурата е доста солена – 1564$. Срещу десет пъти по-малко пари в момента се предлага Optimus mini – три бутона с 20 кв.мм диспеи с разделителна способност 96x96 точки.

DVD дискове

DVD Forum – организацията, занимаваща се с DVD стандартите одобри двуслойният презаписваем формат DVD-RW DL (8.5GB). DVD+RW Alliance от своя страна също обяви, че в първото полугодие на 2007-ма трябва да очакваме появата на DVD+RW DL двуслойни дискове. Скоростта на запис за еднослойните DVD+/-R дискове достигна 20x при записвачките на Lite-On. Компанията закупи и отдела за оптични устройства на BenQ, съответно и участието във Phlips-BenQ Digital Solutions (PBDS, което се преименува на PLDS – Philips-LiteOn Digital Solutions). Очаква се скоростта на DVD-RAM, DVD+R DL и DVD-R DL да достигне 16x.
RIDATA пък обявиха двустранни DVD+R DS дискове (9.4GB) – досега в 12mm формат двустранни бяха единствено DVD-RAM (8 mm форматът, използван най-вече за видеокамери, има двустранни DVD-RAM/RW/R модели).

Hitachi HDD

Hitachi Global Storage Technology (HGST, наследникът на отдела за твърди дискове на IBM) пусна в продажба първия харддиск с обем един терабайт (за производителите на твърди дискове 1 TB = 1000 GB, а не 1024 GB както би трябвало да се смята). Това е UltraStar A7K1000 – 3.5", работещ със 7200rpm, използващ SATA/300 (3Gbps) интерфейс и 32MB кеш памет (също рекордна стойност). Фамилията UltraStar получи още два върхови модела в други области: C10K147 2.5" модел за сървъри използващ Serial Attached SCSI (SAS) 3Gbps интерфейс (същите куплунги и кабели като SerialATA), 10000rpm и 16MB кеш при обем до 147GB; 15K300 – 3.5" модел, използващ SAS 3Gbps (с варианти за UltraSCSI/320 и оптичен 4Gbps) интерфейс, 15000rpm и 16MB кеш при обем до 300GB.
Seagate-Maxtor обяви нови попълнения за Savvio серията си от 2.5" дискове за сървъри. Добавени са два нови 15000rpm модела с по 16MB кеш, SAS 3Gbps интерфейс и обем до 73GB. Досега 2.5" моделите имаха скорост максимум до 10000rpm.

Plextor PX-DB600

Plextor предлагат модул, позволяващ инсталирането на две „тънки" DVD/CD устройства (Slim), предназначени за лаптоп в стандартното за настолните компютри 5.25" гнездо с половин височина (пълната височина е колкото на първите 360KB флопита за PC/XT или Правец-16, т.е. колкото две стандартни CD-устройства). Така някои кутии, предназначени за SFF/HTPC/Hi-Fi пазара, които имат само едно 5.25" гнездо, могат да се оборудват с две оптични устройства.

MicroLink 56k Fun LAN

Devolo предлагат външен v.92/v.90 56k аналогов модем, който обаче не използва сериен порт или USB, а има Ethernet интерфейс. По този начин няколко компютъра могат да споделят една обща Dial-Up връзка – подобно на LAN/DSL/кабелен интернет. Естествено, скоростта ще е доста по-малка и забавянето при набиране на телефонния номер на интернет доставчика също ще се отрази на комфорта на работа. Въпреки това подобен продукт би бил от полза, ако целта е да се осигури резервираност на основната интернет връзка чрез телефонната линия.

Представяме ви две компютърни конфигурации – една "върхова" и една "на достъпна цена". Компонентите са подбрани измежду наличните в магазините на "Multirama"

multirama
ВДЪХВА ЖИВОТ НА КОМПЮТЪРА ВИ

Конфигурации на месеца

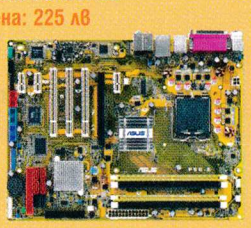
КУТИЯ

MULTIRAMA PC BLACK-WHITE RT C2688-281C-319A
цена: 79 лв

Компютърна кутия с прозрачен панел, с възможност да превърнете PC-то си в уникална дизайнерска конфигурация – само светлина и ефектът е гарантиран.

ДЪННА ПЛАТКА

ASUS P5B INTEL P965 LGA775 INTEL
цена: 225 лв



ВИДЕО КАРТА

XFX GF8800GTS 320MB DDR3 PCX TD SLI READY
цена: 579 лв

ТВЪРД ДИСК

SEAGATE 300GB SATA II 8MB
цена: 145 лв

КОЛОНКИ

CREATIVE INSPIRE T7900
цена: 225 лв
7+1 колонки, 92W обща мощност, жично свързано дистанционно с изход за слушалки и Line-In вход

МОНИТОР

LCD SAMSUNG 19" SM940BW
цена: 429 лв
4ms време за реакция, контраст 500:1, резолюция 1440x90, яркост 300 cd/m², широкоекранен

ГЕЙМЪРСКИ

КЛАВИАТУРА

LOGITECH G15 GAMING
цена: 176 лв

МИШКА

LOGITECH MX-518 GAMING GRADE OPTICAL
цена: 113 лв

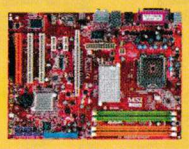
Цялата конфигурация MULTIRAMA PC GAMER 1402– HQ /с монитор/ ще е Ваша за 2599 лв

ПРОЦЕСОР

INTEL CORE 2 DUO E4400 2.0GHZ 800MHZ 775 2MB BOX
цена: 289 лв

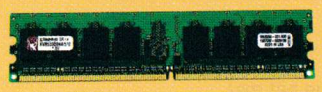
ДЪННА ПЛАТКА

MSI 945GZM6-F INTEL 945GZ LGA775 VGA DDR2
цена: 115 лв



ПАМЕТ

DIMM DDR2 KINGSTON 2X512MB PC533
цена: 51 лв



ТВЪРД ДИСК

WD 250GB 2500JS SATA2 8MB CACHE
цена: 135 лв

ЗАПИСВАЧКА

SEAGATE 160GB ST3160811AS SATA II 8MB 7200RPM
цена: 112 лв

МОНИТОР

LCD PHILIPS 19" 190S7FS 8MS DVI TCO 03
цена: 399 лв

РАЗУМНИ

СЛУШАЛКИ

PLANTRONICS AUDIO 330
цена: 48.90 лв

Цялата конфигурация MULTIRAMA PC ADVANCE 740-HQ /с монитор/ ще е Ваша за 799 лв

Цените са с ДДС.

Пеню Дачев

Best Free Soft 06/2007

Comodo BOClean Anti-Malware

Version: 4.23
Size: 1.35MB
Site: http://www.comodo.com/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3/Vista

Една от най-симпатичните и леки програмки за премахване и предпазване от Malware. Думата идва като комбинация от malicious (вреден) и software (софтуер) и обхваща цяла гама вируси, троянци, червеи и други гадини, които бродят по компютрите в наше време. Ъпдейтва се почти ежедневно, малка и лека е и с максимално опростен интерфейс. За момента се премахват и елиминират 25 782 гадини и техният брой расте с всеки ден! Браво на хората от Comodo. Единствената ми забележка е леко тромавото зареждане, но това не е чак такъв проблем като се замисля.

Autoplay Repair

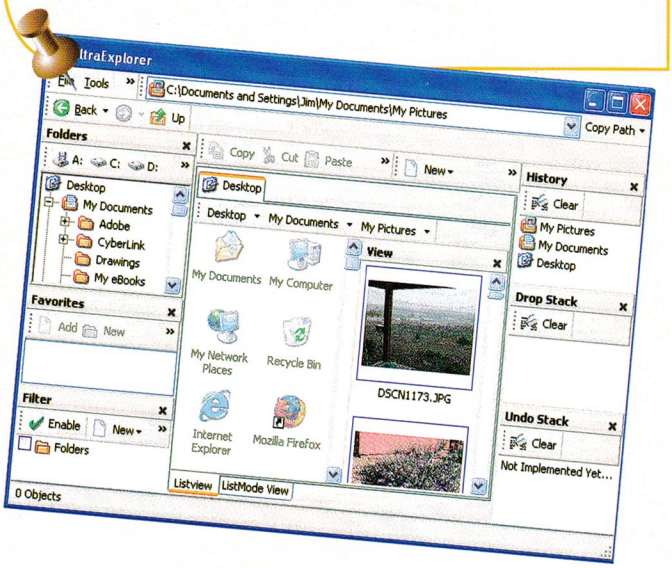
Version: 2.2
Size: 193KB
Site: http://www.orangeblue.net.ms/
OS: Windows XP

Случвало ли ви се е имате проблем с Autoplay на Windows? Например mp3 да се отварят със системния Media Player, филмите с WinAmp, а картинките с Adobe PhotoShop и подобни гадости. Е, тази програмка с няколко клика оправя всичко това без да вреди на компютъра ви, а и е направена със страхотен интерфейс.

UltraExplorer

Verion: 1.3.6
Size: 4.01MB
Site: http://www.mustangpeak.net/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

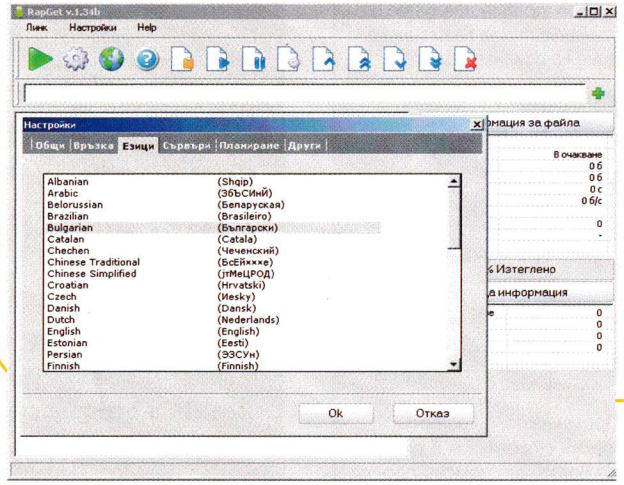
UltraExplorer е правен с идеята да замести тромавия Windows Explorer. И по мое мнение е напълно успешен опит. Полезните разлики с explore.exe са много и една от друга по-готини - поддържат се табове, стакове от прозорци, има команд лайн (c:\ebasi.exe, нали не сте го забравили това?), филтри за показване на съдържанието на съдържанието на папки, панел с история на действията, които сте правили и фолдерите и дисковете, по които сте бродили, генерира тъмбнейлове на почти всички познати графични (и не само) формати, с един клик изчислява големината на папка, барабар с нейните поддиректории. И към всичко това може да се "закачат" плъгини за каквото се сетите, включително и за бърнване на дискове!



RapGet

Version: 1.50
Size: 250KB
Site: http://www.rapget.com/en/index.html
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3

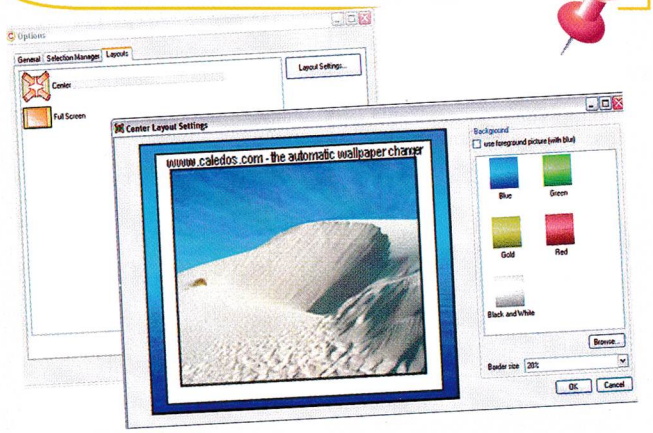
Напоследък много популярни са сайтовете за шерване. Там всеки слага каквото иска и който иска го тегли. Такива услуги безплатно се предлагат от rapidshare.com, rapidshare.de и megaupload.com, например. Проблемът им обаче е зачуканият начин за сваляне (кликни на Free, напиши буквите и цифрите от картинката отдолу, а сега чакай н'ам си колко колко минути...) и това, че не може да се тегли повече от един файл едновременно. А след като сложите и настройте RapGet, ви остава само да чакате да се свали онова-там. Поддържат се 67 шеър сайта и има 48 езика за интерфейса, между които и български.

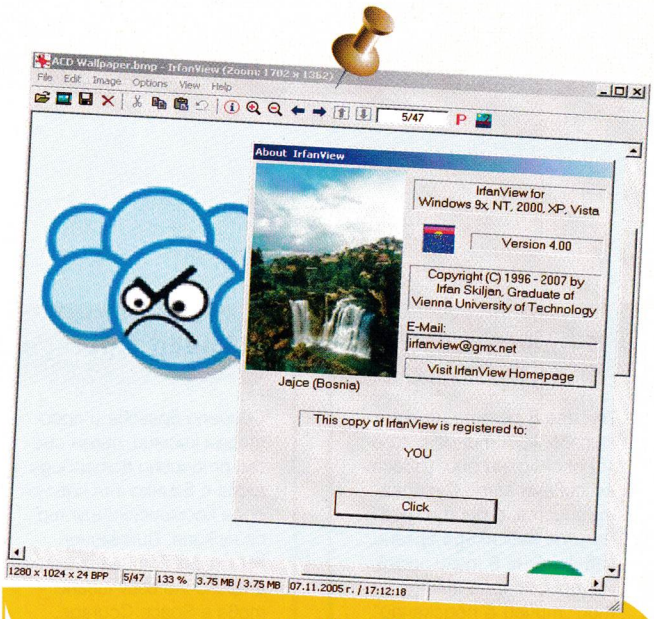


Caledos Automatic Wallpaper Change

Version: 6.3.1
Size: 1.09MB
Site: http://www.caledos.com/
OS: Win XP/2003/Vista

След като сте прочели името на програмата, навярно ви е ясно за какво става дума - смяна на тапета на работния плот на операционната система. Ле-ле-ле колко тъпо прозвуча. :) Както и да е. :) Качвате програмата, указвате коя папка да ползва, интервала и/или действията, през които да сменя картинките (на логване в системата, на определени минути или часове и т.н.) и забравяте за нея. А уолпейпърите се сменят, ли сменят...





IrfanView32

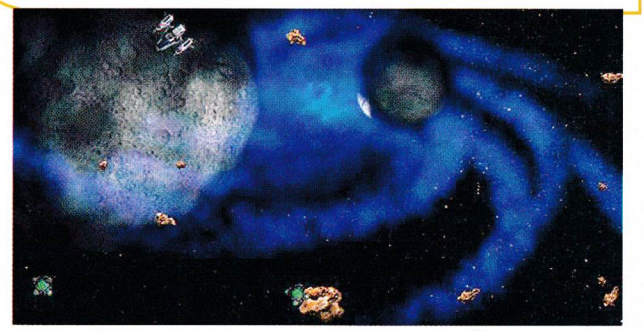
Version: 4.00
Size: 1.1MB
Site: www.irfanview.com
OS: Win 9x/ME/2K/NT

Дочакахме да видим и четвъртата версия на IrfanView! Ако ползвате програмата, ви интересуват само новостите: зуум на видео файлове, нов начин за jpg трансформациите, добавени са нови начини за браузване на поддиректориите, показване на exif информацията от тифове, поддръжка на Image Cytometry Standard и CDR/CMX форматите, запис на RAW, както и екстрактване на фреймове от MPG/AVI от менюто Options menu. Ако пък не сте от категорията на потребителите на IrfanView, сега е моментът, за да се присъедините към братството.

Trash Killer

Version: 2.0.7
Size: 1.87MB
Site: http://www.kraisoft.com
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP

Супер забававна и времегубеща космическа пуцалка, в която с ваша помощ ще се почисти астероидната атака около земята. Армагедон, но без Брус Уилис, а вие в главната роля! :) :)

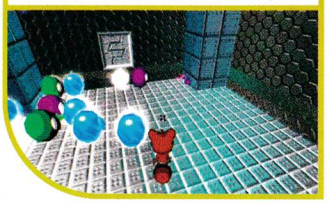


И като специален подарък на диска ще намерите всички плъгини плюс самия FireFox, за които стана дума в статията от PC Mania 04/2007.

ЦЕЛИ ИГРИ

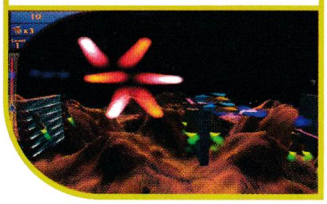
Super Squirrel 2

Влезте в ролята на едно кафяво животинче с големи ококорени очи, известно повече като Суперкатерицата, и бийте плъзналите навсякъде грозни извънземни в тази забавна триизмерна аркада тип „тичай & подскачай".



Space Courage

Свирепи врагове и просторен космос, пълен със смъртоносни астероиди – това е всичко, от което един космически шутър се нуждае. Динамичен геймплей, готина графика и прилично озвучаване – това е Space Courage.

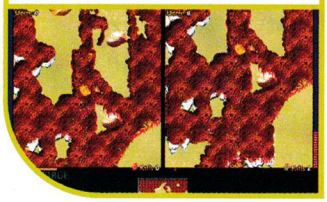


Naruto: The Way of the Ninja

Naruto е живото доказателство, че все още има добри безплатни битка-джийски игри. Ако изпитвате носталгия към класики като Mortal Kombat и Tekken, пробвайте да се превъплътите в истинска нинджа с манга облик.

Worm Rage

Червеите отвръщат на удара! Без екипи, без стратегия, без капчица мисъл – само и единствено чистокръвен екшън, изцяло в стила на Worms. На арената сте само вие, ваш приятел и тонове смъртоносни оръжия.



Blitzahn

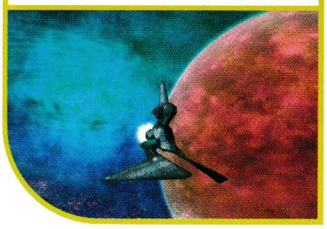
Екшън игра от първо лице, в която ще поемете управлението на главен герой жена, за да прилагате най-различни бойни техники в един виртуален триизмерен свят, пълен с разнообразни и подмолни противници.

The Lost Castle

Прилична замъкостроителна стратегия в реално време от немски произход. Макар и твърде трудна на места, тя предлага един почти идеален геймплей, който ще се понрави на всички почитатели на жанра.

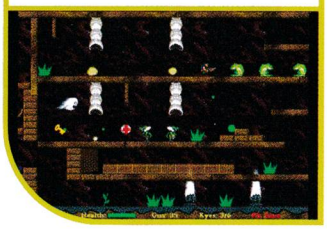
Vega Strike

Една от най-красивите безплатни игри! Много добър космически симулатор, в който може да търгувате и да се изявявате като ловец на глави – точно както в Privateer или Elite.



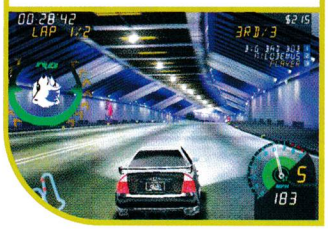
Old School Monster Shooter

Както си личи и от самото заглавие, това е класически олдскул шутър, пълен с много, ама наистина много чудовища, по които ще се наложи да стреляте. Само за ценители на подобен тип игри.



Final Drive Fury

Харесвате ли поредицата Need For Speed? Да? А искате ли да поиграете на нещо подобно, с малката разлика, че е напълно безплатно? Разбира се. В такъв случай Final Drive Fury е само за вас.



ЕКИПЪТ

Автори

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Стефан Хаджиев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

Реклама и маркетинг

Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 9863819, 9861493
reklama@pcmania.bg

Адрес на редакцията

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел: (02) 9874719
redakcia@pcmania.bg

Интернет от

Headoff G. I.
www.headoff.biz

Печат

ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
ДИМИТРОВ И СИЕ 032/ 630-642

ВЕЧЕ С ВКЛЮЧЕНИ
45 ДНИ БЕЗПЛАТНА ИГРА

LINEAGE® II
THE CHAOTIC THRONE

Interlude

Над 14 милиона играчи в световен мащаб

eu.Lineage2.com

www.Pulsar.bg

12+ www.pegi.info

PC DVD ROM

ПУЛСАР

NCSOFT

studio E & G

© 2004 - 2007 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, Lineage, The Chaotic Chronicle, The Chaotic Throne and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.

WAP.GSMZABAVA.COM

SMS на номер **1710**

обади се от стационарен телефон **09004 1710**

ПОРЪЧВАШ 1, ПОЛУЧАВАШ 3

ЗВУЦИ И ЛАФОВЕ

Бебе	718117	718102	Гном
ЖИГ ТАГ	718118	718103	Бай Тошо
Оргазъм	718119	718104	Флинстон
Весела муха	718120	718105	I love you, baby!
Яки барабани	718121	718106	Ало, ало, ялоо мило
Разстройство	718122	718107	Къде си бе, играч ?
Къде е батко?	718123	718108	Полицейска сирена
Баба псува ЯКО	718124	718109	Говори Бай Брадър хит!
Ставай слънчице	718125	718110	Аз съм твоя телефон хит!
Флинстон на Виагра	718126	718111	Айде бе, муцка, вдигни го!
Напушено циганче :)))	718127	718112	Имате ново съобщение ера
Кажи баба "Thank you"	718128	718113	Колега, бихте ли го вдигнали?
Къде си бе, ПУСТИЯН?	718129	718114	Ей сладур, телефонът ти звъни
Кво става бе , глупаци?	718130	718115	Хей секси, вдигни си телефона
Теменужкеее, ела дай ...	718131	718116	Yoda- Message from the dark side

МЕЛОДИИ

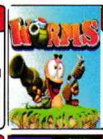
ВИДЕО			ПОЛИФ	РЕАЛ
208941	ЪПСУРТ	ХИТ! ВТОРА ЦЕДКА	682433	718075
	ЪПСУРТ	ЗВЕЗДА	682434	718076
	50 CENT	CANDY SHOP	682435	718077
	AKON FEAT. EMINEM	SMACK THAT	682436	718078
	AKON FEAT. SNOOPDOG	I WANNA LOVE YOU	682437	718079
	HOLLY DOLLY	ХИТ! DOLLY SONG	682438	718080
	MASSARI	НОВО! REAL LOVE	682439	718081
	NELLY FURTADO	НОВО! SAY IT RIGH	682440	718082
	NELLY FURTADO	ALL GOOD THINGS	682441	718083
	ROBBIE WILLIAMS	SHE'S MADONNA	682442	
	SHARAM	НОВО! PARTY ALL THE TIME	682443	718084
	YARABI	НОВО! YARABI	682444	718085
208942	АЗИС И ДЕСИ	КАЗВАШ, ЧЕ МЕ ОБИЧАШ	462821	718086
208943	DJ ДАМЯН	РЪЦА ПРЪЦА	462822	718087
208944	БОРИС ДАЛИ	ПИЯН	462823	718088
	БОРИС ДАЛИ	НОВО! ЛЪЖЕШ	462824	718089
208945	ИВАНА	ДЪЖД ОТ РОЗИ	462825	718090
208946	ИВАНА	НАЙ- ДОБРАТА	462826	718091
208947	МАЛИНА	В ТИШИНАТА	462827	718092
208948	МАЛИНА И АЗИС	ЧЕРНИТЕ ОЧИ	462828	718093
208949	МАРИЯ	НОВО! ТЕЛЕВОНИ	462829	718094
208950	ПРЕСЛАВА	КОГАТО СЪМНЕ	462830	718095
208951	ПРЕСЛАВА	ЛЪЖА Е	462831	718096
	ПРЕСЛАВА	НОВО! НИЩО ДРУГО	462832	718097
	ПРЕСЛАВА	УМОРИХ СЕ	462833	718098
208952	СОФИ И УСТАТА	БУРЯ В СЪРЦЕТО МИ	462834	718099
208953	СОФИ И УСТАТА	ХИТ! МОЙ СИ ДЯВОЛЕ	462835	718100
208954	СОФИ И УСТАТА	ТОЧНО ТИ	462836	718101

ВИДЕО

208955 208956 208957 208958 208959 208960

ИГРИ

208963 Планът на града е внушителен. Ако си велик войн и строител ще успееш. Слава и пълен сандък с пари ще е твоята награда!



208964 Добре познатата игра от компютрите Worms.

208965 Карпов X3D Chess е идеалната игра за хората обичащи шаха.

208966 Предизвикателство за всеки любител на ШАХА. Добави още едно супер удоволствие към деня си.

208967

208968

208969 Бъди там, когато най-добрите приятелки откриват за пръв път своите тела и забравят за всичко около тях.

208970 Подготви се за голяма битка с всичко и всеки!

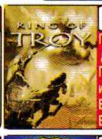
208973

208974

208975 Още една Кама Сутра за мобилен телефон! Може да намериш нещо и за теб.

208976 Играй на едноръкия бандит и виж какво ще ти донесе ДЖАКПОТА! :))

208977 Фараони, мумии ... Смъртно опасни тайни скрити в загадъчните пирамиди ...



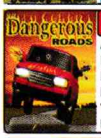
208978 Бъдете се готвят да завземат Троя. Поведи тази битка и стани герой. БЕЗСМЪРТИЕТО Е ТВОЕ!

208979 Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион!

208980 Най-големия хит в Европа излезнал специално за Световното по футбол! Ще се побъркаш от смях :-)

208981 Стартирай своята кариера в най-привлекателния бизнес на света! Режисирай своя собствена порно продукция!

208982 Всички ще ти завиждат, за това което имаш! Организирай много партита и се наслаждавай на секси мацки!!!



208983 Ако обичаш високи скорости и опасни приключения - това е твоята игра!!!

208984 Обичаш ли да разрушаваш? Е това е твоята игра! Качвай се на булдозера и събаряй всичко по пътя си!

208985 Влез в ледената кула, за да спасиш магическия жезъл. Бъди внимателен - Дяволът е навсякъде!!!

208986 Трябва да намериш магическия щит и да се преборишь със силите на мрака.

208987 Най-добрата java игра ! Няма ли да я пробваш?

208988 Управляваш малко селце и постепенно го развиваш до съвременен град.

208989 Еоп е едно малко любопитно дракончe, което ще бъде изправено пред много нови опасности, но това няма да го спре! Хайде да се забавляваме!

208990 За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!!

208991 НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК стани велик магьосник с най-мощните магии и заклинания на света

208992 Космически войни! Ако си падаш по игри от типа на StarCraft това е твоята игра!!!

208993 Супер яка игра напомняща на Легендарният МАРИО! За тези, които искат и могат нещо повече!

208994 Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския, събира монети, пуска се по тръби.

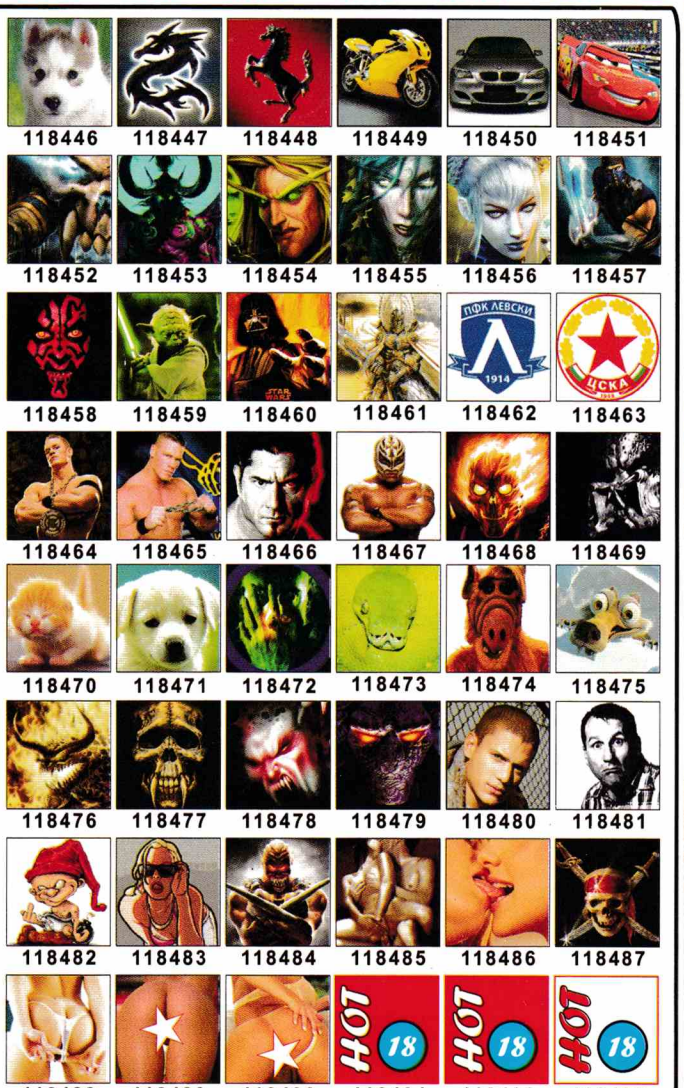
208995 Играта много наподобява на познатата игра Mortal Kombat

208996 Света е потънал в тъмнина! Задачата ти е да го спасиш и върнеш светлината!!!

208997 Ти си джентълмен. Каниш я на вечеря отваряш вратата, дърпаш стола Време е за твоята награда ... :))))

208998 Най-смелата маймунка на света скача от лиана на лиана през гъстата и опасна джунгла, за да спаси своите малки бебоци.

ЛАВА



118446 118447 118448 118449 118450 118451
118452 118453 118454 118455 118456 118457
118458 118459 118460 118461 118462 118463
118464 118465 118466 118467 118468 118469
118470 118471 118472 118473 118474 118475
118476 118477 118478 118479 118480 118481
118482 118483 118484 118485 118486 118487
118488 118489 118490 118491 118492 118493

КАК ДА ПОРЪЧАМ? Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В sms-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти: Пример: 12345 N

Индекси на GSM-и: N - Nokia, S - Siemens, G - Samsung, E - Sony Ericsson, M - Motorola, A - Alcatel, E - Други

КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.

* **ВАЖНО!** За да получиш поръчаните от теб продукти, е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и **БЕЗПЛАТНИ** демо продукти. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, реален звук, цветна картинка или видео клип, ще получи **ТОП 5** класация на най-хитовите ни продукти в продължение на 4 седмици. Спирането на ТОП 5 класацията може да направиш по всяко време при изтеглянето на продукта. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лв. с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. За проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на 089 8650627.